Año 2 Nº 16 · $ 9.90.-

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

STARGATE™

Material escaneado
por JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Conseguí los Personajes y Vehículos de la película del año

...lógicamente de Jocsa

EDITORIAL NEWCO

STAFF

Editor responsable
Julio Miarnau
Director
Fernando Salas
Arte
Abbate + Bonafini + Cobas
Ilustración
Gustavo Regalado
Marketing
Stéphane Le Corguillé
Coordinación General
Daniel Le Corguillé
Publicidad
Daniel Rodriguez
Fotocromía
Centro Gráfica
(Reconquista 741 - Cap.
Tel.: 315-3980)
Impreso el 29 de junio de 1995
en los talleres de Editorial
Perfil s.a.
(California 2715/31 Cap.
Tel.: 3027050/0041
al 44)
Distribución Cap.
y Gran Bs. As.
Ayerbe y Asoc.
(E. de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7444)
Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836
Tel.: 304-9377)
Colaboradores
Coyote Barolo-Washington
Baez-Otto Scharemberg
Emiliano Polijronopulos
Teí-Aki-As-Vicky-
Los tres Mosqueteros: Nicolas,
Esteban y Cristian
Corrección
Melanie
Archivo
Sebastian
Nº de Propiedad Intelectual 375.521
Todas las marcas y nombres mencionados tienen su © y ™ y están registradas a nombre de sus respectivos dueños.
© 1992 MORTAL KOMBAT ® es una marca registrada de MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY.
Todos los derechos reservados.

EDITORIAL

De qué podemos hablar este mes?

Llegamos a julio. ¿De qué otra cosa podemos hablar si no hablamos de las vacaciones de invierno? Por ahí aprovechás para viajar a cualquier país exótico o por ahí aprovechás para dar una vuelta a la manzana. Y fijate: lo importante no es a dónde vayas sino cuán abiertos tengas los ojos. No quiero decir que andes con los ojos como el dos de oros, si no que sepas ver. Saber ver cómo es cada cosa. Aunque esas cosas las hayas visto infinidad de veces. "Mira vos que retorcida está la higuera de la casa de la abuela... Sin hojas, esperando la primavera..." . "Mirá como navega ese papelito de caramelo en el riachuelo que corre junto al cordón de la vereda". La cosa es abrir los ojos... Todo aprovechando que es julio y llegaron las vacaciones de invierno.

El Dire.

SUMARIO

3 Editorial
4 Baraka: del basural al MK
8 Top Kids Games
10 Video Game del Mes:
12 Top Wins
16 Top Kids Music
17 La página de Aki
18 Novedades condensadas
20 Algo más sobre...
22 Preguntas & Respuestas
24 Línea 0-600
25 Los coleccionistas
26 Liberato Top
30 Concursos y cupones
33 Los insoportables están vivos
34 Top Tricks
38 El Club de Top Kids
40 Galería de Arte Pop
42 Comprendiendo los Videogames
44 Boca Abierta
46 Top Secret
48 Top Kids Comics
50 Etcétera: ¿te gusta leer?
51 Comic
56 Novedades nuevas
57 Figurita difícil/ Horroróscopo
58 Game Over

Extra: Suplemento para gente grande Informe Killer Instinct.

Material escaneado por Kc para TOPKIDSCLUB
La figura adjunta a este ejemplar es un obsequio promocional, porque carece de valor comercial.

BARAKA

Material escaneado
por: JTK
para
/TOPKIDSCLUB

Del basural al Mortal Kombat

Cuando hablabamos de Johnny Cage, Kun Lao o Sonya Blade, la cosa era más o menos sencilla. Se trataba de las historias de personas especiales pero que se parecían a las de algún otro. Hasta Kano, con su cara de lata, daba la sensación -a esa altura- de ser un tipo posible. Después llegaron los dioses como Rayden y los espectros encarnados como Scorpion, entreverados con bichazos del mundo exterior como Goro y hechiceros como el viejo y el joven Shang Tsung. Y entonces todo se complicó; o en todo caso, el cuento fue más cuento. Hoy regresamos al mundo exterior y nos enfrentamos con Baraka y tenemos que contar su historia. La verdad, no es nada agradable la vida de este luchador del gran torneo.

Hablemos de Baraka

No es humano aunque su forma tenga cierto y lejano parecido con un gigantón y alguna milogogia. Baraka pertenece a una raza de mutantes nómades. ¿Qué significa esto? Separemos los términos. Mutante porque es la consecuencia o derivación de un ser anterior. Es decir, que por cualquier causa genética, dejó de ser lo que era para transformarse en otra cosa. En este caso, en algo muchísimo peor que el original. Y porque nómade pertenece a una raza que va vagando por el mundo anterior sin lugar fijo donde permanecer.

Las divertidas preferencias de Baraka

Cuando decimos que Baraka es un nómade que va de aquí para allá no lo estamos diciendo todo. Este gigantón tiene sus preferencias. El y sus iguales prefieren habitar en los basurales del mundo exterior que son bastante peores que los nuestros. Ahí, entre chatarra radioactiva y todos los deshechos de la dimensión Shao Khan, este simpático troglodita se destacó entre los demás de su especie por su salvajismo demencial.

Algunas particularidades físicas

Esta bestia carece de dientes comunes y silvestres. Y en lugar de dentadura, tiene un pico metálico que transforma un simple mordisco en algo capaz para estremecer al más valiente. Y mejor no hablar de sus garras. Son retráctiles igual que las de los gatos, pero con una pequeña diferencia: no son unas comunes sino navajas de acero puro, el más fuerte y filoso que uno se pueda imaginar. Por eso, jamás le pidas a Baraka que te rasque la espalda.

Shao Khan sabe reclutar a sus guerreros

Sobrevivir en los basurales del mundo exterior, donde los tipos similares a Baraka abundan, no es nada fácil. Desde sus primeros años estas bestias se enfrentaban cotidianamente para ganar sus terrenos y escapar de peligros mayores. A oídos del propio Shao Khan llegó la fama de habilidoso guerrero que bien se había ganado Barakas. A su complicada y efectiva manera de pelear, Baraka unía un elemento particular: sus incontrolables ataques de furia. Cuando a Baraka le agarran uno de esos frecuentes ataques no hay quien pueda detenerlo. Sus fuerzas se multiplican y se hacen tan despiadadas que cualquier personaje del Mortal Kombat parece un chico de jardín de infantes a su lado. Por esa razón, Khan lo reclutó para tenerlo como feroz fuerza de choque.

Un amigo a la medida de Goro

Goro, el antiguo príncipe guerrero, con su físico único y sus cuatro brazos más que potentes, casi como locomotoras, se dio cuenta de inmediato que Baraka era un lugarteniente ideal. Por eso, lo hizo su secuaz y Baraka cumplió su trabajo obdeciendo ciegamente a Goro. De esta manera, el chico de los cuatro brazos, mitad hombre y mitad dragón tuvo el ladero que esperaba y lo supo aprovechar durante todo el tiempo que reinó en el Mortal Kombat.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

BARAKA

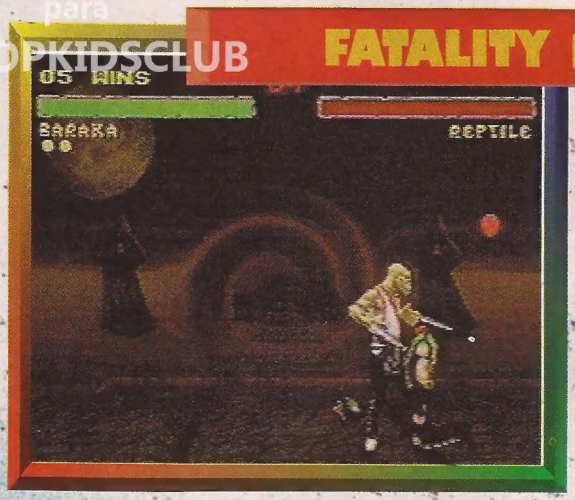
Baraka es el luchador más despiadado e inhumano del mundo esterior. Es un mutante que con sólo verle la cara te podés dar cuenta a que nos referimos. Sus movimientos son buenos para el combate y sus fatalities son de las más sanguinarias que jamas se hayan visto.

Friendship

ARRIBA, ADELANTE, ADELANTE, PATADA ALTA.

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

FATALITY 1

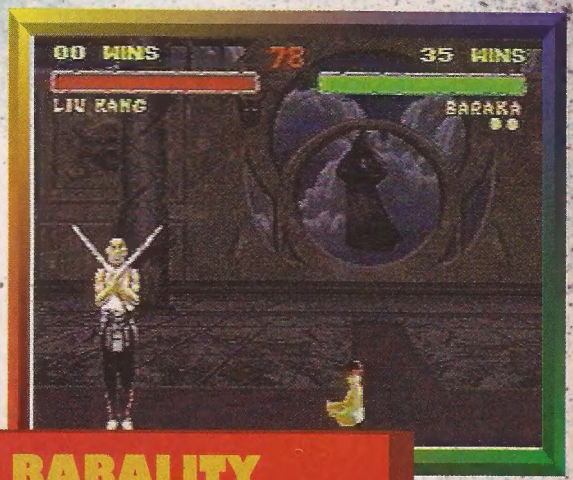


MANTENE DEFENSA Y APRETA ATRAS, ATRAS, ATRAS, ATRAS, SOLTA DEFENSA Y APRETA PIÑA ALTA (TENES QUE ESTAR BIEN CERCA DE TU ENEMIGO)

FATALITY 2

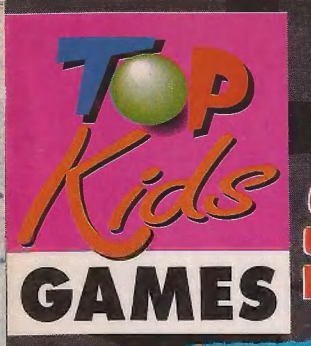
ATRAS, ADELANTE, ABAJO, ADELANTE, PIÑA BAJA (TENES QUE ESTAR BIEN CERCA DE TU ENEMIGO)

ADELANTE, ADELANTE, ADELANTE, PATADA ALTA



BABALITY

EL PAIS DE LAS MARAVILLAS
LOS MEJORES JUGUETES
Agente Oficial
Nintendo
Material escaneado por UTKC para /TOPKIDSCLUB
Viajá a Nintendo U.S.A. con el país de las Maravillas
Acercate a nuestros centros especializados y encontrá la mayor variedad de juegos
WORLD OF Nintendo
• Ultimos lanzamientos para
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME BOY®
• Respaldo, garantía y service oficial Nintendo
• Las mejores ofertas en juegos y consolas
informate en Nuestros Locales de:
UNICENTER Paraná 3745 - Loc. 1149 - Martínez
ALTO PALERMO Arenales 3360 - Loc. 310 - Capital Federal
PASEO ALCORTA Salguero 3172 - Loc. 1001 - Capital Federal
TREN DE LA COSTA - Estac. San Isidro - J. B. de la Salle 653 - Loc. 603
Todas las Tarjetas de Crédito



Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1	Mortal Kombat II	SUBE
2	Donkey Kong Country	BAJA
3	Super Street Fighter II	SUBE
4	Súper Pounch Out	IGUAL
5	Nba Jam	SUBE
6	Mickey Mania	IGUAL
7	Batman and Robin	IGUAL
8	Megaman X2	BAJA
9	Mario Word	ENTRA
10	Super Metroid	BAJA

GAME BOY®

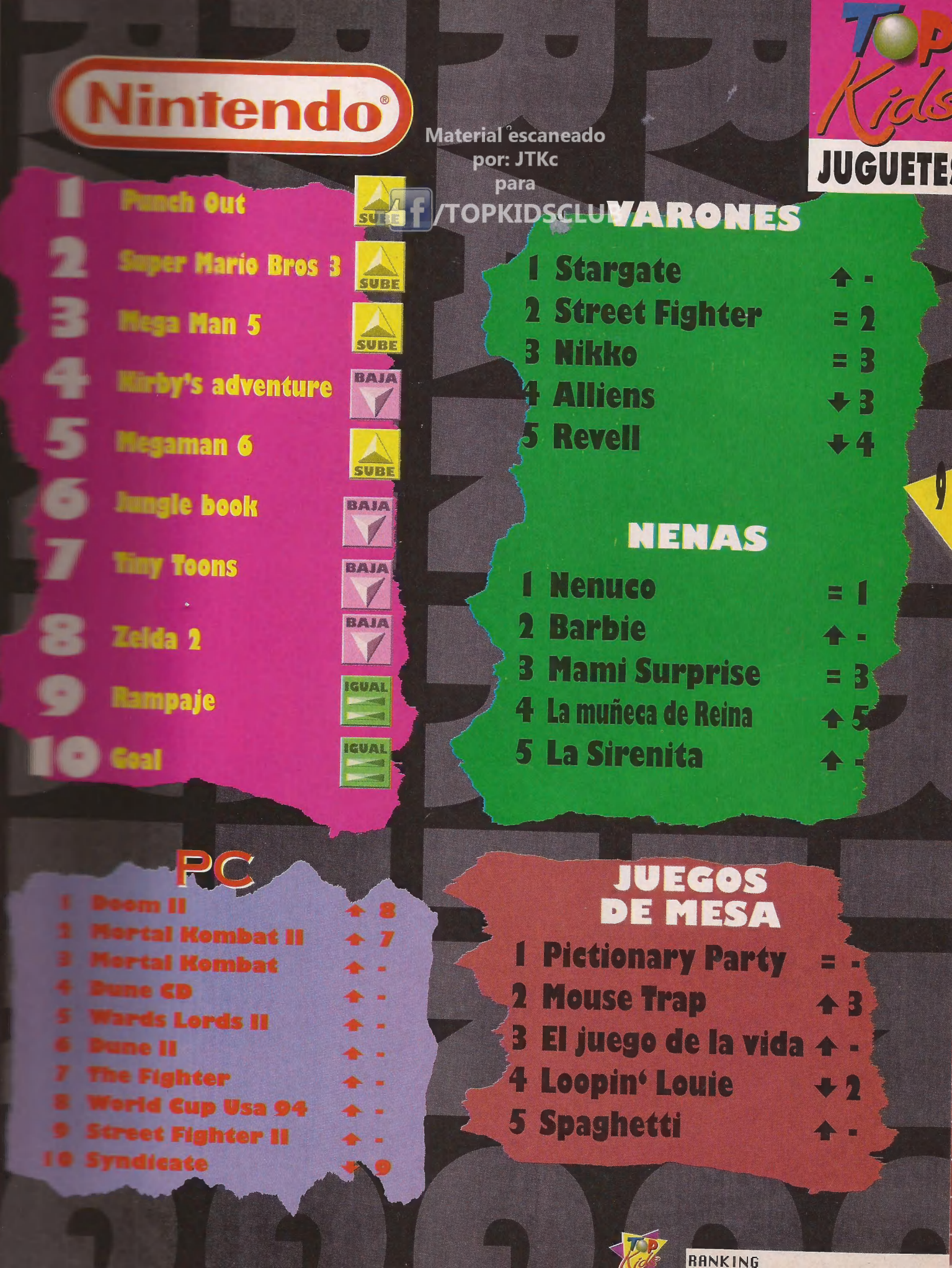
1	Mortal Kombat II	SUBE
2	Contra	ENTRA
3	Wario's Land	SUBE
4	Nba Jam	BAJA
5	Megaman 5	IGUAL
6	Donkey Kong Country	ENTRA
7	Metroid II	SUBE
8	Super Xman	ENTRA
9	Wario's Blast	BAJA
10	Tiny Toon	IGUAL

MEGA

1	Mortal Kombat II	=	1
2	Virtual Racing	↑	4
3	Fifa Inter. Soccer	↑	8
4	World Cup Usa '94	↑	-
5	Eternal Champions	↑	-
6	Street Fighter	↑	-
7	Sonic 3	↓	3
8	Terminator II	↓	8
9	Batman and Robin	↓	2
10	Mortal Kombat	=	10

GAME GEAR

1	Mortal Kombat II	=	1
2	Alladin	↑	4
3	Nba Jam	↑	9
4	Mortal Kombat	↑	-
5	Tazmania II	↑	6
6	Sonic Chaos	↑	7
7	Sonic Spinball	↑	10
8	Micromachines	↓	5
9	Xman	↓	8
10	Super Kick Off	↑	-



Nintendo

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

1	Punch Out	SUBE
2	Super Mario Bros 3	SUBE
3	Mega Man 5	SUBE
4	Kirby's adventure	BAJA
5	Megaman 6	SUBE
6	Jungle book	BAJA
7	Tiny Toons	BAJA
8	Zelda 2	BAJA
9	Rampaje	IGUAL
10	Goal	IGUAL

PC

1	Doom II	↑ 8
2	Mortal Kombat II	↑ 7
3	Mortal Kombat	↑ -
4	Dune CD	↑ -
5	Wards Lords II	↑ -
6	Dune II	↑ -
7	The Fighter	↑ -
8	World Cup Usa 94	↑ -
9	Street Fighter II	↑ -
10	Syndicate	↑ 9

TOP Kids JUGUETES

VARONES

1	Stargate	↑ -
2	Street Fighter	= 2
3	Nikko	= 3
4	Alliens	↓ 3
5	Revell	↓ 4

NENAS

1	Nenuco	= 1
2	Barbie	↑ -
3	Mami Surprise	= 3
4	La muñeca de Reina	↑ 5
5	La Sirenita	↑ -

JUEGOS DE MESA

1	Pictionary Party	= -
2	Mouse Trap	↑ 3
3	El juego de la vida	↑ -
4	Loopin' Louie	↓ 2
5	Spaghetti	↑ -

Material escaneado por: MKc para /TOPKIDSCLUB

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

FICHA TÉCNICA Top Kids

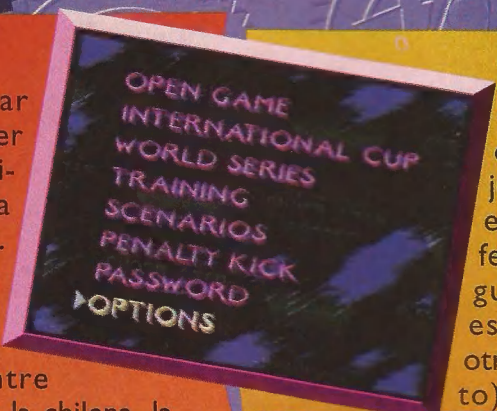
SNES GAME:
Inter. Super Star Soccer

TIPO: Fútbol
MEMORIA: 16 Megas
SALE EN: ya salió
JUGADORES: 2
DIFICULTAD: Media
NIVELES: –

PASSWORD BATERIA

International Super Star Soccer es un juego único. Tiene gráficos bastante buenos, un sonido espectacular y un control muy diferente a los demás juegos de fútbol. Tiene varios detalles que lo hace distinguirse. Por el lado del partido, cada jugador tiene distintas habilidades y, si hacés correr mucho a uno, se termina cansando.

Para avanzar hay que hacer mucho jueguito y pasarla muy seguido. Los jugadores pueden usar varias "tomas", entre las que están la chilena, la palomita y los cabezazos. Pero para ganar, con jugar bien no alcanza. También tenes que ser el D.T. del equipo y decidir cuándo conviene sacar o meter a un jugador, qué estrategia usar y decidir si todo el equipo ataca o se queda en posición defensiva. También es el único juego de fútbol en el que el referí da tiempo adicional cuando se entra en el tiempo cumplido. Por el lado de las opciones tiene algunas impresionantes. Además de decidir el tipo de cancha y clima en el que vas a jugar, podés elegir al referí (hay algunos más estrictos y otros no tanto) y podes agarrar un "partido clásico". Esta opción consiste en entrar en el medio de un partido de los más famosos que ocurrieron en el Mundial '94 y tratar de cambiar el resultado a tu favor. Por ejemplo, podés elegir uno en el que juega Argentina contra Rumania. Estás en el segundo tiempo y vas perdiendo 3 a 1. Si lográs ganar entrás a los cuartos de final.



El juego tiene un montón de opciones

En esta pantalla podes ver al equipo brasilero, sus integrantes y su formación

Los penales

El partido

Las tácticas y estrategias que vayan a usar tu equipo las elegís en esta pantalla

El fixture del grupo B, para cuando jugás el mundial

Gooool Argentino¡

El juego también tiene un modo de entramiento

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

El Veredicto

Hacía rato que no veíamos un buen juego de fútbol. Para ser precisos, no veíamos uno así desde el lanzamiento del Fifa International Soccer para Mega. Y hace aún más que no veíamos un buen juego de Konami, la compañía que programó el International Super Star Soccer. Pero Konami es una excelente compañía, y lo demuestra con este increíble game. Tiene tantas opciones y detalles que lo hacen el juego más completo de fútbol hasta el momento. El único punto en contra que tiene es que los nombres de los jugadores no son reales. Por ejemplo, la estrella del equipo argentino es "Redonda" y está acompañado por Cicero, Santos, Moreli y Basile.

Algunos puntos buenos que tiene el game y que todavía no te mencionamos es que posee equipos de 29 países, opciones para jugar el mundial, un partido amistoso o simplemente practicar, un pequeño mapa de la cancha ubicado en la parte de abajo de la pantalla que te permite ver quién está libre para pasarle la pelota, y un modo especial para jugar los penales que es muy real.

Para terminar, vale la pena contar que los personajes son grandes y actúan como en la vida real. Hacen jugadas reales, cuando se va la pelota afuera la piden, si corren mucho se cansan y cuando uno mete un foul levanta las manos como diciendo "yo no fui".

GRÁFICOS	SONIDO	CONTROL	DIVERSIÓN DESAFÍO
96%	100%	98%	98%

98% TOTAL

Emiliano Polijronopulos

2 Super GAME BOY® de regalo!!!

TOP WINS

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

La Pagina de los Campeones

TOP WINS, el lugar donde vos podés mostrar tus habilidades con los videogames. De paso, te podés ganar un Súper Game Boy. Hay dos formas de ganar. Por una parte, nosotros ponemos mes a mes en esta sección un récord que tenés que tratar de batir, y si lo lográs (o llegás cerca), sacale una foto a tu televisor, siguiendo las instrucciones que están al final de la página. Al que mande el puntaje más alto, le regalaremos un Súper Game Boy. En caso de empate, se hará un sorteo entre los que tengan el mismo puntaje.

Por otro lado, vos nos podés mandar fotos con récords de cualquier otro juego que te hayas terminado o hayas logrado un alto puntaje. Con estas fotos, haremos un sorteo y el que salga, ganará otro Super Game Boy.

RÉCORD DEL MES PARA BATIR

JUEGO

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

CONSOLA

SNES/MEGA

RÉCORD

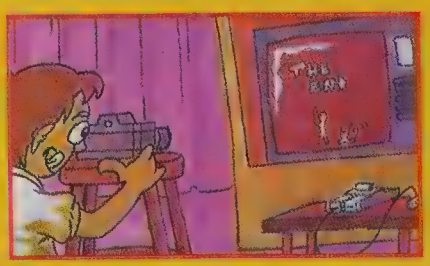
¿CUANTOS GOLES LE PODES METER A ALEMANIA?

NOTA

Jugá con el equipo que quieras pero contra Alemania. Tratá de lograr la mayor diferencia de goles. El que logre una mayor diferencia de goles... ¡Se gana un Super Game Boy!

FAAA... MIRÁ ESE PUNTAJE

¿Así que lograste un récord? Mandanos un sobre con tu nombre, dirección y los detalles del juego (nombre del game, qué puntaje hiciste, con qué personaje, etc.), junto con una foto del récord. Para sacar la foto del televisor con la imagen, te conviene NO USAR FLASH y apagar las luces del cuarto para que no le dé ningún reflejo al televisor. Mantené la cámara firme. Y por favor, pongan sus datos en las fotos y cartas que nos mandan.



El sorteo de este mes le corresponde al Donkey Kong Country (quién logra-ra mayor puntaje) y el ganador es:

MARTIN A. MARTINEZ

CAMPEON TOP KIDS Y GANADOR DEL SORTEO:

ROMINA PAUSA

Y LOS OTROS CAMPEONES (aunque no hayan ganado nada)

MATIAS PEREZ

Se terminó el Donkey Kong Country con un 60%.

VALERIA CASTILLO

Se terminó el Donkey Kong Country.

PEDRO COSTA

Logró un 84% en el Donkey Kong Country.

RODRIGO D. BARAGLIA

Se terminó el Donkey Kong Country.

MATIAS ESCARLON VARGAS

Encontró a Noob Saibot al ganar 50 peleas seguidas.

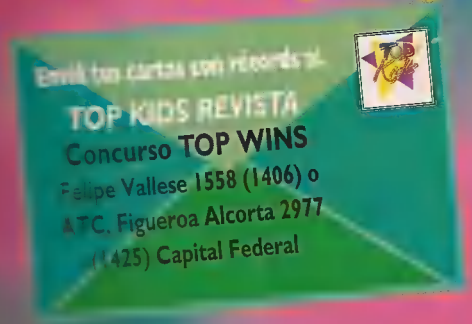
BERNARDO Y NICOLAS CARA

Se terminaron el Donkey Kong Country con un 83% y el MKII con Kitana, Mileena y Jax.

ALEJANDRO FLORES

Se terminó el Rey León.

Recordamos que siguen en pie los concursos de quién se termina el Earth Worm Jim, quién logra una mayor diferencia en el NBA Jam T.E. y el de este mes.



DESAFIO Nintendo®
No hay Excusas
Internet: canjeado por: JTKc
TOPKIDSCLUB
Reparamos tu Nintendo® en 48 hs. o FUIMOS
SERVICE OFICIAL NINTENDO
(01) 633-4006
Official Nintendo Seal of Quality
cely
Argentina s.a.
REPRESENTANTE OFICIAL NINTENDO ARGENTINA

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Presentamos la nueva Serie Dale Gas de Game Boy. Cinco nuevos colores alucinantes y una espectacular caja de almacenamiento con lugar para cinco de tus juegos preferidos. (Tintura de pelo no incluída)

Material escaneado
por. JTMC
para
/TOPKIDSCLUB

¿Cual es tu color?

cely
Argentina s.a.
Felipe Vallese 1558
Tel. 633-4005/12
(1406) Capital Federal

Nintendo®

Material escaneado
por: JTkc
para
/TOPKIDSCLUB

Música Nacional

1	**CIRCO BEAT** (Fito Páez)	↑	2
2	**PARATE Y MIRA** (Los Pericos)	↑	7
3	**MARIPOSA TECHNICOLOR** (Fito Páez)	↑	8
4	**TRATAR DE ESTAR MEJOR** (Diego Torres)	↓	1
5	**VASOS VACIOS** (Los Fabulosos Cadillacs)	↓	3
6	**EXTRAÑO SER** (Calamaro/Zavaleta)	↑	9
7	**LA MEDIA VUELTA** (Luis Miguel)	↑	-
8	**MUSCULO** (Las Pelotas)	↑	-
9	**LAMENTO BOLIVIANO** (Los Enanitos Verdes)	↑	-
10	**ISABEL** (Los Hombres Paranoicos)	↓	9

Música Internacional

1	**Simpatía por el demonio** (Rolling Stones)	↑	-
2	**Crazy** (Aerosmith)	↑	-
3	**Love is strong** (Rolling Stones)	↑	-
4	**Short Dick Man** (C.B./M.M.)	↑	-
5	**The Mask** (Banda de sonido)	↑	-
6	**No more I Love you** (Annie Lennox)	↑	-
7	**El rebelde en mí** (Jimmy Cliff)	↑	-
8	**With life** (Foreigner)	↑	-
9	**Basquet Case** (Green Days)	↑	-
10	**Out of Tears** (Rolling Stones)	=	10

Estos rankings se hicieron con los formularios que llenaste para el programa TOP KIDS de ATC. Solamente tu voto podrá modificarlos. Escribí a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal.

la columna de AK

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

DOS ACCESORIOS PARA LAS CONSOLAS PORTATILES:

HANDY GEAR

Seguramente en más de una oportunidad tu Game Gear se habrá golpeado o se te habrá rayado la pantalla... para este problema hay una solución, y se llama Handy Gear. Como su nombre lo indica este accesorio sirve para tu Game Gear. Es una funda de plástico protectora que absorbe los impactos que dañarían tu Game Gear, que lo protege contra cualquier tipo de clima y como si esto fuera poco, es a prueba de agua. Este accesorio te va a resultar muy útil ya que posee un filtro solar (para evitar reflejos) y una lupa para aumentar el tamaño de la pantalla. Posee además lugar para guardar otros cartuchos que quieras llevar junto al Game Gear.

MINI ARCADE

Este accesorio transforma tu pequeño Game Boy en Arcade. ¿Sabés por qué? Posee dos parlantes muy potentes, para poder oír todo el sonido Stereo sin auriculares; una lupa de gran aumento, para agrandar la pantalla; un joystick como los de Arcade, para un mejor control y suficiente lugar como para guardar auriculares y tus mejores juegos. La compañía que lo fabrica es Naki, conocida por su gran línea de accesorios para consolas. Para evitar cualquier tipo de sombras sobre la pantalla, el Game Boy va colocado sobre el Mini Arcade en un ángulo de 45 grados, mejorando notablemente su visión.

Y nos encontramos otra vez en la sección de novedades, la única en la que vos podés ver, antes que nadie, games que se están programando y que en unas pocas semanas van a salir. También te indicamos características principales de los games que mostramos, y te damos el veredicto Top Kids para que tengas una idea aproximada de la calidad de los mismos.

NOVEDADES

LOBO

Material escaneado por: TKc para /TOPKIDSCLUB

FICHA TECNICA Top Kids

SNES / MEGA DRIVE / PC

GAME: LOBO

TIPO: Aventuras/Combate
MEMORIA: -
SALE EN: Setiembre
JUGADORES: 2
DIFICULTAD: Media
NIVELES: -

VERSION PRELIMINAR

PASSWORD — BATERIA

Lobo es un game que dará que hablar. Se trata de un juego de lucha con gráficos poligonales y con características que lo harán completamente único. Por ejemplo, los luchadores podrán agarrar elementos del escenario y usarlos como armas en contra de sus adversarios. Los detalles no estarán de menos: a medida que vayas agarrando y tirando un barril, éste se irá abollando y rayando. Los gráficos serán tomados por una cámara que girará en torno a la acción, al estilo Virtua Fighter.

Las características principales del game que recién te contamos son espectaculares, pero la calidad del juego aún está por verse. El juego en sí aún no está terminado, pero sí están los personajes en 3D: son alucinantes. Se usará una técnica similar a la que se usó en el game Donkey Kong Country; los luchadores son diseñados en una super computadora y luego son pasados a las conocidas

98% GRÁFICOS SONIDO — 90% CONTROL — 92% DIVERSIÓN DESAFÍO — 94% TOTAL

NOVEDADES

STREET FIGHTER II THE MOVIE

FICHA TECNICA Top Kids

3DO / SATURN / ARCADE

GAME: Street Fighter The Movie

TIPO: Combates
MEMORIA: CD-Rom
SALE EN: Fines de julio
JUGADORES: 2
DIFICULTAD: Media
NIVELES: 12

VERSION PRELIMINAR

PASSWORD — BATERIA

Luego del paso de la película del mismo nombre, llega el juego "Street Fighter: The movie" (o Street Fighter: la película). El game es una mezcla de todo, ya que no es como las versiones anteriores de

Street Fighter. Por ejemplo, ya no están los típicos gráficos "dibujados" que tienen los demás juegos de la conocida serie de games, sino gráficos digitalizados al estilo Mortal Kombat. Esto no es un punto en contra, ya que jugás en los escenarios que viste en la película y podés controlar directamente a los personajes de ésta (por ejemplo, a Jean Claude Van Damme). Hay 14 personajes y las tomas que tienen son muy parecidas a las del Street Fighter II Turbo. Para que el juego sea más entretenido, se le han agregado 50 tomas nuevas a las ya existentes.

97% GRÁFICOS SONIDO — 93% CONTROL — 90% DIVERSIÓN DESAFÍO — 93% TOTAL

Material escaneado
por: JTKc
para
TOPKIDSCLUB

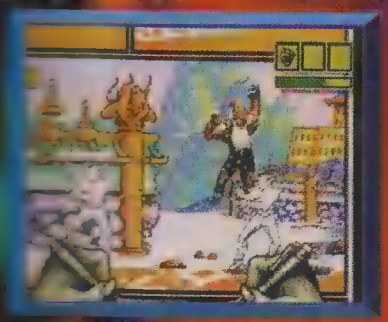
COMIX ZONE

FICHA TECNICA Top Kids

Comix zone

Aventuras / Comic
12 Megas
SALE EN:
Mega
2
Media / Alta
NIVELES:
6
PASSWORD

Muchos juegos han salido de los comics, pero ninguno como éste. Vos sos un joven de 19 años dibujante de un comic, una noche cae un rayo y... ¡Ohh! vos sos absorbido al comic y el villano sale de él. La historia no es de lo más alucinante que hay, pero el juego sí. Es el único game que recrea exitosamente y te hace sentir como si estuvieses dentro de un comic. Al avanzar por las pantallas o cuadros del comic, el villano que está en nuestro mundo dibuja con su lápiz nuevos enemigos a los cuales debés vencer. Un juego muy novedoso y único en su clase.



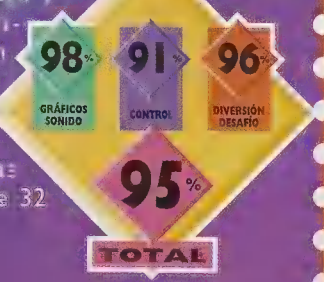
PRIMAL RAGE

FICHA TECNICA Top Kids

Primal Rage

TODAS LAS CONSOLAS
Acción / Aventuras
32 Megas
SALE EN:
Agosto
2
Media / Alta
VERSION PRELIMINAR
PASSWORD

Dentro de poco se viene uno de los mejores juegos de Arcade a TODAS las consolas. Va a salir para: Mega, SNES, 32X CD, Saturn, 3DO, Jaguar, Game Boy y Game Gear. El game es prácticamente idéntico al del Arcade, tiene a los siete dinosaurios con sus mismas tomas, gráficos y sonido. Obviamente, las versiones de Game Boy y Game Gear no tendrán la misma calidad gráfica que el arcade, pero las versiones de Mega y Super Nintendo son entretenidas... ¡y ni hablar de las de las consolas de 32 y 64 bits!



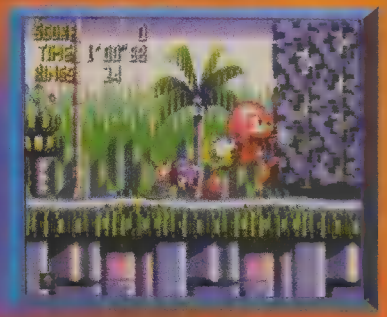
CHAOTIX

FICHA TECNICA Top Kids

Chaotix

32X
Acción / Aventuras
Agosto
2
Media / Alta
NIVELES:
25
PASSWORD

Fuimos los primeros en avisarte que saldría un nuevo juego de Sonic, y finalmente ha llegado. Esta vez no se puede jugar teniendo solamente la consola Mega, sino que se necesita el 32X (un accesorio que le da mucha más potencia). El game es muy bueno, ya que retiene todas las características que hicieron a los juegos de Sonic famosos, pero tiene efectos increíbles jamás vistos en el Mega. La acción es muy rápida y los niveles dan una sensación especial como si fueran en 3D. El juego es bastante largo, con 25 niveles, cinco niveles en 3D y tres tipos de bonus. Un game imperdible para el que tiene un 32X.



Algo más sobre...

INFORME ESPECIAL

¿Qué es el E3?

Material escaneado por: JTKC para TOPKIDSCLUB

Es una exposición en la que se exhibe todo lo que respecta a la electrónica (o sea, video juegos). Hay algo que te tenemos que aclarar: este show, el E3, se realizó por primera vez en mayo pasado, pero en años anteriores se ha hecho una exposición de carácter similar que quizás conozcan, llamada CES. Como se trata de una información extensa -y que, según pensamos, no vale la pena cortar- decidimos continuar este informe especial en nuestro próximo número.

Nintendo®

• **Killer Instinct.** El juego que conquistó los arcades y arrasó todas las expectativas está a punto de ser lanzado para el ULT.... ¿Qué? Sí, lo que ves es Súper Nes.
Se trata de una conversión, por así llamarla, "milagrosa", en la que se mantienen casi intactos gráficos, sonido, pero sobre todo jugabilidad. Nintendo piensa cautivar a todos los jugadores. Y en lo que a nosotros respecta, lo consiguió. (Agosto 1995)

• **Donkey Kong Country 2.** Luego del gran éxito del año pasado y continuando el juego que fue catalogado número 1 por todo el mundo, Donkey Kong está próximo a darnos largas noches de juego. Bueno, quizás sería más acertado decir que Diddy será el encargado de quitarnos el sueño. Te explico, resulta que Donkey Kong fue secuestrado luego de vencer en su primera aventura, y quién mejor que su fiel amigo Diddy para rescatarlo. Pero no va a estar solo: nuevos amigos, así como nuevos enemigos, te esperan en esta increíble aventura. Y aunque Donkey no esté para jugar, esta vez la compañera de fórmula de Diddy es una simpática monita que va a dar que hablar. Y sobre los gráficos...Es suficiente si te adelantamos que el primero parece prehistórico al lado de su secuela? (Noviembre 1995).

• **Otros juegos:** Mortal Kombat 3 (Williams), Earthworm Jim 2 (Shiny/Playmate), Primal Rage (Time Warner Int.), Drácula X (Konami), Chrono Trigger y Secret of Ever More (Square soft) , Megaman 7, Megaman X 3 y X-Men 2 (Capcom), Boogerman! (Interplay), entre tantos otros.

CONCLUSION:

Cuando parecía que la calidad del SNES había llegado al límite, la segunda mitad de 1995 nos presenta juegos INCREIBLES. A pesar de que la cantidad de juegos han disminuido, pues las empresas tienen que invertir en juegos para la próxima generación de consolas, los juegos exhibidos son los mejores de la historia del sistema. No sabemos cuánto más jugo pueden sacar de esta tecnología, pero a esta altura ya nada nos sorprendería...

GAME BOY®

• **Donkey Kong Land.** Ya llegó la versión para Game Boy de El Rey, ya está a unos días de deleitarnos. Animación, complejidad, gráficos, sonido y jugabilidad son sólo algunos de los rubros en los que este juego excede expectativas. Tomá sus personajes preferidos, una vez más, te invitarán a embarcarte en una aventura donde primará la diversión. (Junio 1995)

• **Killer Instinct.** Es que la sabiduría de los programadores en Nintendo no tiene fronteras? Después de ver este game vas a convencerte con nosotros en que es casi imposible. A pesar de que se pierde una buena parte de la gráfica, nunca fueron unos que se vean tan bien en el Game Boy. La jugabilidad está intacta y podrás hacer todas las tomas de tus personajes preferidos (Noviembre 1995)

• **Street Fighter 2.** Este año sale para el Game Boy la versión del juego de lucha que cambió la historia. Todos los personajes, escenarios y tomas que hicieron famoso al game han sido programados dentro del juego. (Agosto 1995)

• **Otros Juegos:** The Lion King (Virgin), Fifa Int. Soccer (EA Sports), Mortal Rage (Time Warner Interactive), Jungle Strike (EA), Earthworm Jim (Shiny/ Playmates), Earthworm Jim 2 (Shiny/Playmates) y otros.

CONCLUSION

Esto es una prueba más que convincente para demostrar que la vida del Game Boy se va a alargar unos años. La calidad de los juegos es impresionante.

• **Virtual Boy.** Para los que no lo conocen, el Virtual Boy es el nuevo sistema portátil de 32 bits de Nintendo que produce un efecto tridimensional que no es posible de lograr en televisores convencionales.

• **Telero Boxer.** ¡Qué juego! Telero Boxer te pone en los guantes de un luchador por un título intergaláctico. Prepárate para vencer a nueve luchadores y aliens en un torneo despiadado. El efecto tridimensional es sorprendente. (Agosto 1995)

• **Galactic Pinball.** ¿Alguna vez jugaste un pinball en el espacio? Bueno, Galactic Pinball te ofrece, no sólo uno, sino cuatro distintos pinballs en 3/D. Pero éste es un pinball con historia. Tenés que salvar al mundo de aliens en 5 niveles de dificultad, y escuchá esto: el pinball está flotando en el espacio y vuela en todas direcciones (Agosto 1995).

• **Red Alarm.** Este es un simulador de vuelo espacial. Pero no es a lo que estamos acostumbrados en simuladores convencionales. Este es el único VERDADERAMENTE en 3/D. Prepárate para maniobrar una avanzada nave a través de los confines del espacio y abrite camino por entre enemigos y otros elementos completamente en 3/D. (Agosto 1995)

• **Wario's Cruise.** Nuevamente, Wario está en búsqueda de un GRAN tesoro, y esta vez su aventura se da a lugar a través de mundos subterráneos, en los que vas a tener que sortear laberintos, cavernas y túneles. Hay cuatro enormes mundos con tres submundos cada uno. (Octubre 1995)

• **Mario Clash.** Viví la emoción del Mario original en un juego que lo tiene todo. Esta vez es en 3/D, lo que significa que tus enemigos no sólo vienen de los costados, sino que también de adelante y de atrás. Pero tus ventajas son notables también ya que podés saltar, correr y disparar en todas las direcciones. (Agosto 1995)

• **Mario Dream Tennis.** Jugá en un campo tridimensional con una profundidad increíble, que te deja practicar todas tus técnicas preferidas del tennis. Este es el primer juego para el Virtual Boy que te da la posibilidad de jugar de a dos, ya sea uno contra otro o dobles contra la máquina. (Agosto 1995)

CONCLUSION

Este sistema es, sin duda, el mejor portatil. Aunque suene anticuado, que sea rojo y negro le da mucho estilo y personalidad. Los juegos están empezando a mejorar y ya hay muchísimos licenciatarios. No te podemos explicar con palabras, las fotos tampoco lo muestran. Tenés que vivirlo para entenderlo. Es 3/D a un precio más que razonable (bajó un 25%) y tiene los juegos de Nintendo. ¿Alguna duda?. Es Virtual Boy.

• **Ultra 64.** Bueno, como ya todos sabemos, el Ultra es la próxima generación de consolas de Nintendo, y posiblemente la mejor de la industria.
Nintendo inicialmente sostuvo que sería lanzado a fines de este año, pero para darles lugar a los programadores a familiarizarse y así poder sacar el mejor provecho del sistema, se posterga hasta abril del '96. Es por eso que la presentación del mismo será en enero en el CES de Las Vegas, pero te podemos asegurar que no existe nada como el poder que puede crear este sistema. Es el más avanzado del mundo.

DIGA MAS SOBRE...

PREGUNTAS & RESPUESTAS

Material escaneado por: TKC Para: TOPKIDSCLUB

Seguimos contestando tus preguntas y tus dudas existenciales acerca de tus videogames. La clave es llamar a nuestra línea 0-600-1234-4 o escribiendo a Felipe Vallese 1558 (1406) o a ATC

Pregunta

Lina de La Plata escribe para sus dos "bestias salvajes de seis años", quienes están recopados con el MKII. Las preguntas de las "bestias" (que además son mellizos) y de su cariñosa madre son las siguientes: ¿Cómo librar a Sonya y Kano? ¿Cuál es el truco y con qué luchador? ¿Qué hacer o con quién hacer luchar a Shao Khan para que no empiece a temblar en el tercer round y para que no aparezca el mágico Game Over sin siquiera haberle dado una mínima golpiza en el 2do. round y habiéndole ganado el 3ro.? En el nivel 4 -según aparece en la revista- el monje que ustedes muestran en las fotos brilla por su ausencia en el juego. ¿Por qué? La última y que no es pregunta: nos resulta imposible comunicarnos con la línea 0-600...

Respuesta

Estimada Lina: Lamentamos comunicarte a vos y a tus pequeñas bestias que no hay manera de librar a Sonya y a Kano. Pero no todas son malas noticias. Para Shao la luchadora ideal es Kitana. Ella es, sin duda, la mejor para matar a Khan. En cuanto a tu tercera pregunta, creemos que vos tenés la versión Mega del juego y que por eso no te aparece el monje en escena. Nosotros mostramos en las fotos otra versión: la de Snes. Lo de la línea 0-600 es mucho más fácil: todo se soluciona insistiendo.

Pregunta

Guillermo Emanuel Di Bartolo (13) de Zárate, Pcia. de Buenos Aires. Nuestro amigo -autodefinido como fanático del programa y la revista- envía una serie de interrogantes, a saber: ¿Es verdad que el año que viene va a salir Mortal Kombat 3 en la Argentina? En Estados Unidos, después del M.K. 3, van a sacar el 4? El M.K.3 ¿tendrá sangre como el 2?
¿Cuántos personajes hay en el MK3? Guille envía otra serie de interrogantes que responderemos en los próximos números (Sino, esta página sería toda de él)

Respuesta

Estás atrasado de noticias, Guille. El MK 3 ya salió en Arcades en nuestro país. En cuanto a las novedades estadounidenses, hay que esperar para ver qué onda. Vamos a la pregunta 3: ponete contento porque el MK3 tiene tanta sangre como el 2. ¿La última? Los personajes del MK 3 son tantos como 8.

Pregunta

El correo llamó dos veces y nos entregó la carta de de Román de Resistencia, Chaco. Nuestro amigo chaqueño dice que le gustó el muñeco de Shang Tsung, pero agrega que Kung Lao no fue el vencedor de Shang Tsung, sino que fue un antepasado con el mismo nombre. Por último, dice que en una revista americana se afirmaba que el Mortal Kombat I con sub Zero se podía convertir en Shang Tsung y en Goro. Por favor ¡¡¡¡averiguenlo!!! solicita finalmente nuestro amigo.

Respuesta

Averiguamos y te contamos que no hay ninguna manera de que Sub Zero se transforme en nadie. ¡¡¡No dejes te ganen más!!! Gracias por tus saludos y por toda tu extensa carta.

Pregunta

Directamente desde Mendoza recibimos carta de Eugenio, quien va directamente al grano: ¿hay que poner algún truco para jugar con Babality y Friendship? De existir el truco, por favor, díganme cúal es. Aclaración: es para Súper Nintendo.

Respuesta

Querido Eugenio: Para poder hacer las babalitys y Friendships no tenés que usar ningún botón de piña durante el "round". Volvé a escribirnos y contanos cómo fue.

Pregunta

Sebastián Barbero (15) se autodefine como un fanático de Nintendo y nos cuenta que escribió -en inglés- a la filial norteamericana donde, obviamente, le contestaron que cualquier duda que tuviera la tenía que consultar con los expertos (o sea, nosotros). Y aquí vienen sus interrogantes. Seba quiere tener información sobre el Ultra 64 y el Virtual Boy y sobre el nuevo juego que va a salir: ¿el fighting polygones? También pregunta, ansioso, si va a salir el CD Rom para el Snes.

Respuesta

Seba: gracias por tu carta y, ante todo, te aclaramos que cualquier duda que tengas no dudes en con-

saltarnos. Con respecto al Ultra 64 te informamos que sale a fines de este año (posiblemente, en noviembre) y nos atrevemos a afirmar que sorprenderá y revolucionará para siempre el mercado. Sobre la pregunta del Virtual Boy, como bien sabrás, es un portátil con gráficos de alta definición rojos y con efecto tridimensional. Sobre la pregunta que se refiere al Feeghting -cuyo nombre actual es Ex-fighter- te informamos que se trata de un juego con efectos tridimensionales. Pensamos que te va a resorprender y que te va a demostrar hasta dónde puede llegar tu snes. La última sobre el CD-Rom para snes, la respuesta es no. Una vez más gracias por tu carta y ya sabés, escribinos que áquí te contestamos.

Pregunta

Nos llegan cartas de todas partes. Por ejemplo, la de Nicolás, de Río Gallegos, quien nos pregunta acerca de Liu Kang. Dice textualmente: ¿cómo se hace para que Lui Kang te arranque la cabeza de una patada? ¿Es una fatality secreta? Y ... ¿cómo se hace para que los personajes secretos te hagan fatality? Eso es todo, amigos.

Respuesta

Tu primera pregunta, Nico, no tiene respuesta. Bah... no existe la toma para que te arranque la cabeza. En cuanto a la segunda, también es una negativa. Los personajes secretos no pueden hacer fatality. ¿Todo claro? Si te queda alguna duda, no lo pienses dos veces y volvé a escribirnos.

Pregunta

Otro Sebastián -este, de Capital- nos escribe para preguntar cómo puede hacer el código de sangre del MK I para Súper Nintendo y, además, está interesado en averiguar cómo se hace la Fatality de Kano y cómo puede matar a Jade en el MK 2. Sin más trámite, pasamos a la respuesta

Respuesta

Sebastián: en el MK I para Súper Nes no hay truco para la sangre. En cuanto a la fatality de Kano, tenés que tener el botón de piña baja. ¿Querías saber qué hay que hacer para matar a Jade? Simple: tenés que saltar para atrás (cuando está cerca tuyo, claro) y allí ella te saltará. Ese es el momento en que te tenés que mandar para adelante y pegarle una patada. De nada.

Material escaneado por: J... para /TOPKIDSCLUB

LINEA 0-600-1234-4 - TRUCOS

Hola, quería pedir un truco del Super Street Fitghter II. El puño del dragón de Ken arriba. Me llamo Sebastián y tengo 11 años.

El golpe especial de "Ken" se hace: adelante, abajo, adelante y el botón de piña. Según el botón que uses puede ser más fuerte o débil.

Hola, yo quisiera saber cómo hago para sacar a Jade en el Mortal Kombat II. Me llamo Marcos, soy de San Justo.

Para sacar a "Jade" en el MKII tenés que jugar contra el personaje que viene antes del signo de interrogación y ganarle usando sólo patada alta.

Hola, soy Darío, tengo 11 años y quiero preguntar cómo se hace la Friendship de Rayden en el Mortal Kombat II. Chau, un saludo para todos los de Top Kids, para el Sabio Loco, Aki y Pablo. Chau.

Para hacer la "Friendship" de Rayden tenés que hacer: abajo, atrás, adelante y el botón de patada baja.

Mi nombre es Benjamín Robson, y quería pedir el truco de los Test Model del Mortal Kombat II, para Sega. ¿Por favor, me lo podrán dar? Y un saludo a Aki, a Emiliano y a mi amigo Carlos.

Para sacar el "Test Mode" tenés que ir a OPTIONS, luego poné DONE y hacé: atrás, abajo, atrás, adelante, abajo, adelante, atrás, atrás, adelante, adelante. Si lo hacés bien, aparecerá la opción del TEST MODE.

Hola, me llamo Matías, y quería pedir el truco del Mortal Kombat II, para jugar con muchos personajes.

Para jugar con muchos luchadores tenés que apretar "L" y "R" (mantenélos) y luego apretá START.

OTRA MANERA DE COMUNICARNOS

Desde felicitaciones hasta saludos. Desde pedidos hasta agradecimientos. En otras palabras, lo que a vos se te ocurra es lo que podés dejar en nuestra línea 0-600. Acordate que el valor del miuto es de $ 0,30 + IVA y que este sistema es válido únicamente para Capital y Gran Buenos Aires. Para aquellos que vivan en provincia, el viejo y querido sistema de la carta es el que mejor funciona. Claro, también está la opción de larga distancia aunque, recuerden, es un poco caro.

Hola, me llamo Christian Manuel Galván, soy de Moreno. Quisiera mandar un saludo a todos mis amigos y al grupo de Moreno. Chau.

Hola, soy Fernando Federico Alfaro y quiero mandarle saludos al genio del Sabio Loco, que es un grande. Y yo soy el único de mi casa que lo adora a él. Chau. Gracias.

Hola, soy Christian de San Fernando y quería mandarle un saludo al Sabio Loco, y el programa está alucinante. Chau.

Hola, quisiera mandarle un saludo para el Sabio y para todo el grupo de Top Kids. Y también para todo 6to grado de la escuela Don Bosco. Me llamo Leonardo. Chau.

Hola, soy Ivan y quiero mandarle un saludo al Sabio, a Aki y a todos los del programa. Gracias, el programa está muy bueno. Chau.

Hola, soy Miguel Angel, tengo 12 años y quisiera mandar un saludo a Ariel, a Aki, al Sabio Loco y a Marcovsky. Chau.

Hola, me llamo Christian y quería mandarles saludos a Pablo, que es un re-genio, al Sabio, a Emiliano y a Aki. Y también quería mandarles saludos a mi hermana, a mi mamá y a mi primo, el "cabezón". Chau. Los felicito por el programa, está muy bueno.

Hola, me llamo Christian Trincheri y quiero mandar un saludo muy grande al Sagrado Corazón de Jesús, a todo 5to "B". Y un saludo muy grande al Sabio.

Soy Lucas Rodríguez, de 9 años, y quería quemar a un amigo que se llama Guillermo, que dice que María Fernanda está re-buena. Quisiera que lo pongan en la revista.

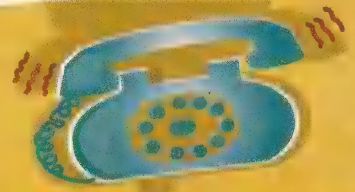
Hola, me llamo Emiliano Pardo y quisiera mandar un saludo a mis amigos Hernán y Javier. Y Mariana que está re-fuerte. Chau, son unos genios.

Hola, soy Sabrina, y quería decir que me alucina el programa. Y le quería mandar un beso grande a Diego, mi novio, de Muñiz. Chau, gracias. Un beso.

Soy Vicky y deseo mandarle un beso a mi novio Dani.

Hola. Soy Sebastián y deseo mandarle millones de besos a mi novia Karina. Ah!! El programa y la revista están buenísimos.

Soy Romina y los llamo para decirles que Pablo está bárbaro y es resimpático. Me encantan los juegos y la historia de los músicos.

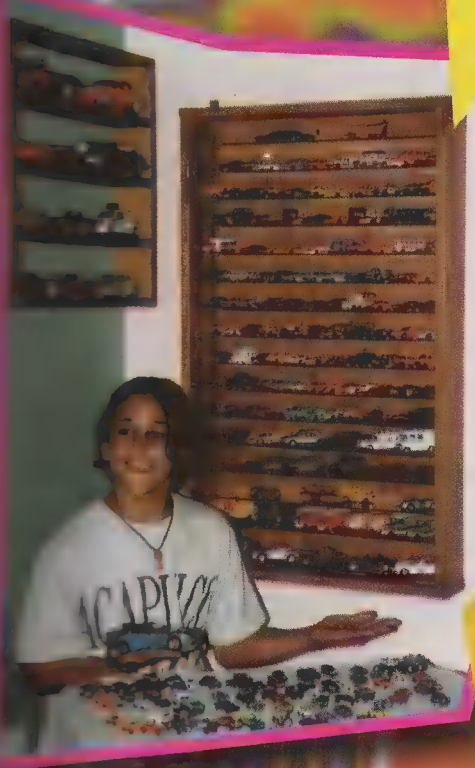


LINEA 0-600-1234-4

Los Coleccionistas

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

Inauguramos esta nueva sección para que nos mandes fotos, datos e información de aquello que, estamos seguros, es lo más secreto: tu pasión: aquello que coleccionás. Como lo hizo Juan Ignacio García, de la ciudad de Luján, quien ayudado por su profesora de Castellano -Marcela Cassini- confeccionó la carta y nos envió las fotos que muestran esta misma página.



Hola. Me llamo Juan Ignacio García y el 18 de junio cumplí 14 años. Estoy cursando segundo año en la Escuela de Educación Técnica "Eduardo G. Oliver" de la ciudad de Luján.

Desde siempre me apasionaron los autos, las marcas, los diseños, la velocidad que alcanza cada uno, la tecnología con que construyen los ac-

Fue así que comencé desde los siete años a cuidar mucho los autitos que mi papá y mi mamá me regalaban (incluso, las cajitas). En este momento tengo en mi vitrina, y por toda la casa, 423 autos.

Mi primer auto de colección fue un Porsche 911 Turbo de Majorette. Mi interés por seguir coleccionando hace que continuamente busque gente que tenga mis gustos. Es por ello que a través de un artículo de una revista me pude conectar con el coleccionista más grande de nuestro país, Sergio Golbard, quien nos recibió en su casa muy amablemente, me mostró su colección y me dio algunos consejos.

Toda mi vida gira alrededor de los autos. Es así que en una clase de Castellano, la profesora nos pidió la redacción de una poesía. A mí, espontáneamente, me surgió esta:

El camión mosquito Tenía algo de viajero y poderoso

Se recorría toda la Argentinatransportando autos

El sol y la luna eran sus duenos, las rutas, sus mejores amigas.

El gas-oil era su gaseosa preferida, la nafta no tanto y el agua, para él era ácida

Un día en Córdoba cayódesde una barranca y explotó.

El sol, la luna y las rutas lloraron su despedida.

EL DIRE DE TOP KIDS, A QUIEN LE GANO?

La columna del Lic. Liberato Verdi

Material escaneado por JTNc para TOPKIDSCLUB

Vamos a poner las cosas en su lugar así nos entendemos de una vez. El Dire de Top Kids se la agarra conmigo porque es un envidioso. No se banca -si me permiten la expresión- que yo sea rico y famoso. No puede soportar que sea el astro indiscutido de la televisión y que Liberato Top sea, lejos, lo más importante que se publica en esta revista. Por esa razón, se la pasa agrediendome o inventando historias. El otro día dijo, en el medio de la redacción, que yo era el horroscopero. Y en que fundamenta esa afirmación? Después de el punto y aparte se los cuento.

Resulta que el horroscopero acierta todo lo que dice y se ha transformado en otro ídolo de los chicos y grandes. Por lo tanto, con su poca capacidad y su gran oído el Dire quiere meter a todos en una bolsa. Lo que ustedes no saben es que el horroroscopo viene todos los meses en sobre cerrado, misteriosamente, sin que nadie sepa, realmente, quien es el que lo hace. Claro, el otro día, me vio con túnica y turbante y dijo: "así que ése que acierta todo es Liberato. Lo voy a requemar". Y comenzó con sus patrañas (palabras que él ni siquiera sabe lo que quieren decir.)

¿Así que que yo soy el horroscopero? Ajá. Quiero pruebas... Y, claro, él va a decir: "los dos son inteligentes, buenos mozos, tienen éxito en la vida y millones de admiradores". Y esa es la prueba. Repito. Vamos a poner las cosas en su lugar: no soy el horroscopero. Y si llegara a serlo, ¿qué hay?

¡Descubrí el GAME!

A pesar de que el personaje que está en la imagen parece un mutante, descubrir quien es y a que juego pertenece es bastante fácil. Pistas: aparece en la presentación, es de un juego de lucha y está para Súper Nintendo, Mega y PC.

sabías QUE

Es probable que escuches a alguno de los relatores deportivos decir por ejemplo, «el jugador recepcionó la pelota en el medio del campo». Bueno, el verbo recepcionar no existe. Es un invento.

El planeta Marte, que gira alrededor del Sol, entre la Tierra y Júpiter, es conocido desde la antigüedad, por su tonalidad roja. Fue vinculado con el dios de la guerra pensando en el color de la sangre.

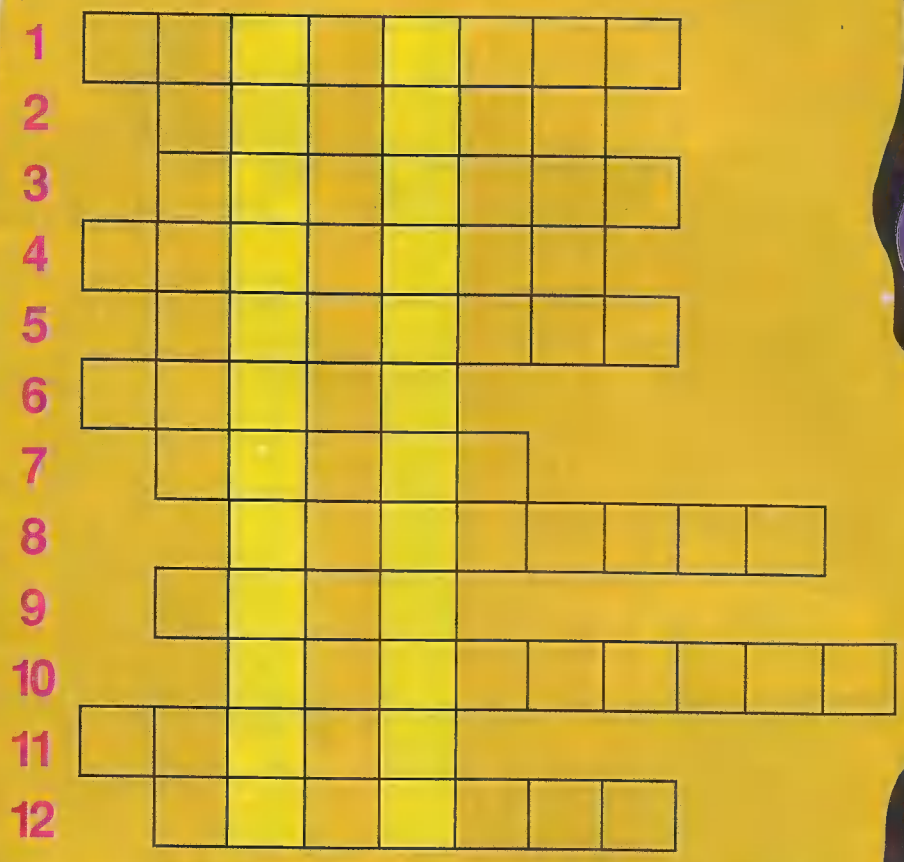
Bolivia tiene, como sabés, dos capitales. Una, la constitucional, Sucre, que fue fundada en 1538 por Pedro Anzures; y la otra, La Paz que es la sede del gobierno y que fue fundada en 1548 por Alonso de Mendoza. Su fiesta nacional es el 6 de agosto, día de la Independencia.

La Organización de las Naciones Unidas fue fundada en San Francisco -California, Estados Unidos-, entre el 25 de abril y el 26 de junio de 1945. Su origen se puede fijar en la Declaración de las Naciones Unidas firmada por 26 países que estaban en guerra contra la potencia del Eje (Alemania, Japón e Italia) el 10 de enero de 1942. Idiomas oficiales de la ONU: chino, español, inglés, francés y ruso.

GRILLA TOP

Cuando resuelvas la grilla Top de hoy, encontrarás una frase que dice en el mundo exterior cuando llega la hija "buena" de Shao Kahn con sus peligrosos abanicos.

Material escaneado por: TKC para TOPKIDS CLUB

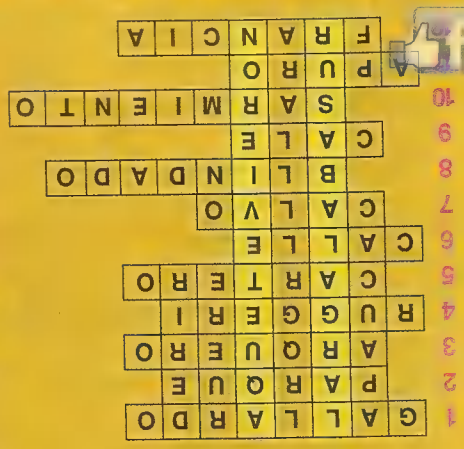


1.- Habilidoso jugador de Ríver y de la Selección
2.- Lugar abierto con césped y árboles donde, por ahí, no te dejan jugar a la pelota.
3.- Tipo que está debajo de un palo y en medio de otro dos
4.- Defensor experimentado de San Lorenzo.
5.- Trabajador que es corrido por los perros cuando viene a repartir la correspondencia.
6.- Lugar que, para cruzar, hay que mirar para los dos lados
7.- Persona sin ningún pelo de zonzo ni de vivo.
8.- Dícese de cualquier buque o vehículo cubierto de coraza protectora.
9.- Gitano de raza.
10.- Maestro y presidente argentino.
11.- Cosa que te agarra cuando dejaste las tareas para el último momento.
12.- País de Europa donde murió San Martín.

Humor top

Material escaneado por JTC para /TOPKIDSCLUB

SOLUCION GRILLA



Solución Game
RYU
STREET
FIGHTER 2

La chica acomplejada le pregunta al muchacho:
- Me dicen que tengo las orejas arrepolladas. ¿Te parece cierto?
- De ninguna manera -responde el muchacho- jamás en mi vida vi repollos tan grande
Adriana Muller, Capital Federal.

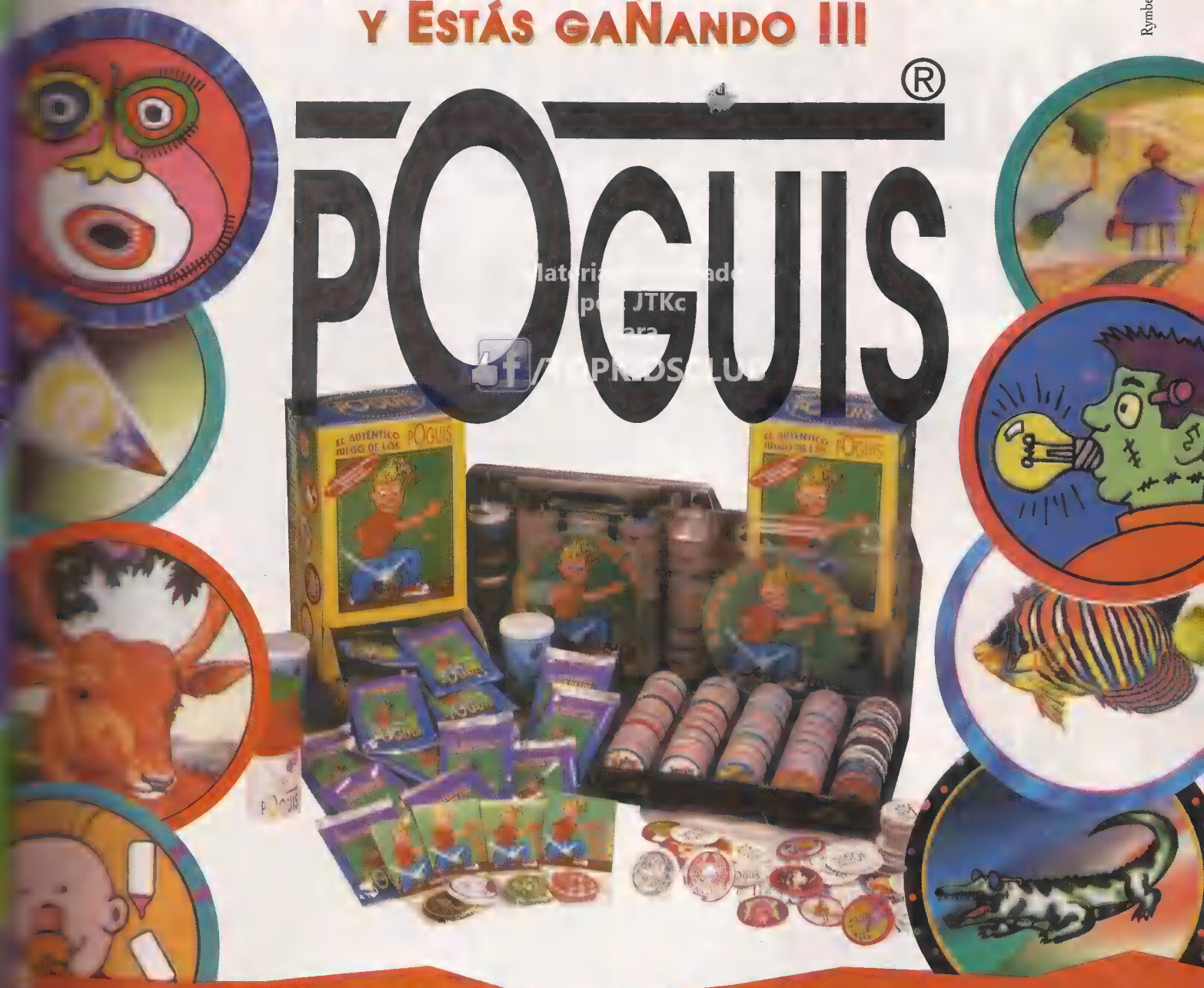
Los esquimales en el polo, siempre comen cena fría.
Oscar José Larreta, Córdoba.

Una madre le pregunta a otra:
- Es cierto que educás a tu hijo con la ayuda de una revista?
A lo que la otra respondió:
- Es verdad. Cuando veo que se porta mal, le pego un revistazo en la cabeza
Juan Eduardo Nuñez, Posadas, Misiones.

Decía un chico:
Mi maestra es una persona a la que hay que admirar y respetar. Porque sino la admirás y respetás te pone mala nota.
Javier Luis Quintana, Rosario.

CORRÉ AL KIOSCO
COMPRATE UN DISCO, COMPRATE POGUIS
Y ESTÁS GANANDO !!!

Rymberg ▪ Veritegen



EL AUTÉNTICO JUEGO DE LOS POGUIS LLEGO !!!

PODÉS PARTICIPAR EN IMPORTANTES SORTEOS
CON GRANDES PREMIOS:
6 VIAJES A DISNEY !
100 CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS ! 100 PARES DE ROLLER !
PEDI LAS BASES EN TU KIOSCO.

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS A PAPEL SHOW S.A.
Charcas 2737 • 3° D • (1425) Cap. Fed. • Tel: 824-8990/8992

Concursos

Cupones

Hacete socio del club Top Kids

Nombre: .....

Calle: ..... N° .....

Ciudad: ..... (Cod. Postal) .

Provincia: ..... Tel.: .....

Fecha de Nac.: ..... Documento: .....

¿Qué consola tenés? (Indicalo con una cruz)

- [ ] SNES
- [ ] MEGA / GENESIS
- [ ] FAMILY
- [ ] NES
- [ ] GAME BOY
- [ ] GAME GEAR
- [ ] PC
- [ ] Otra (¿cuál es?) .....

¿Cuáles son las secciones que más te gustan de la revista?

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....
5) .....

¿Qué mejora o nueva sección te gustaría ver en la revista?

.....
.....
.....

El sorteo se realizará en el último programa de Julio de TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

Ganate uno de los cinco cartuchos Super Nintendo

Top Kids Music

Nacional

1) ____
2) ____
3) ____
4) ____
5) ____
6) ____
7) ____
8) ____
9) ____
10) ____

Internacional

1) ____
2) ____
3) ____
4) ____
5) ____
6) ____
7) ____
8) ____
9) ____
10) ____

Top Kids Toys

Nenas

1) ____
2) ____
3) ____
4) ____
5) ____

Varones

1) ____
2) ____
3) ____
4) ____
5) ____

Juegos de Mesa

1) ____
2) ____
3) ____
4) ____
5) ____

Este espacio tiene su importancia. Gracias a estos cupones podés participar de concursos y opinar. Y tu opinión, lo sabés bien, en Top Kids tiene mucha importancia. Si no fuera así, esta revista no existiría. Y esto es cierto.

SUPLEMENTO PARA
GENTE GRANDE

DESPRENDE EL SUPLEMENTO Y REGALASELO A LA GENTE GRANDE DE LA CASA

SUMARIO

1 INFORME KILLER INSTINCT

4 LA IRRUPCION DE LOS MEDIOS DE COMUNICACION SOCIAL

6 EL EXPRIME BOCHOS

KILLER INSTINCT

Super Informe Especial

Con perdón de los padres, no podíamos dejar de publicar en este número todas las novedades que hemos recibido acerca de **Killer Instinct**. Por esta razón, los papás se quedan sin sus habituales páginas y a cambio -y como bonus track-, todos juntos pueden enterarse de todo lo que deseaban saber acerca de este nuevo game que rompe todos los esquemas conocidos.

Informe Killer Instinct

Chicago, 22 de junio de 1994. Nintendo of América ofrece un conferencia de prensa en la cual brinda una demostración del nuevo sistema de 64-bit, Ultra 64. En la misma, presenta dos juegos espectaculares: Cruis en Usa y Killer Instinct, los cuales están siendo manofacturados y distribuidos por Midway en los arcades y que saldrán en marzo de 1996 junto con el Ultra 64 hogareño.

En esta ocasión, describiremos uno de estos dos juegos, el Killer Instinct que conjuga un estilo futurista con gráficos en 3D y efectos que, creánnos, son impresionantes. Fue creado por Rare, famosa actualmente por el juego de Súper Nintendo que lanzó a mitad de 1994: **Donkey Kong Country**.

Lo primero que hay que tener en cuenta en un juego de lucha, no son los gráficos y el sonido si no que lo más importante es la acción que ofrece, y omitiendo el poderío de ULTRA 64, KI ofrece una acción y una diversión absoluta, total.

Consta de 11 personajes totalmente modelados en súper computadoras de SILICON GRAPHICS. Gracias a esto, cada personaje puede realizar movimientos realistas con mucha más cantidad de cuadros de animación. Para que te puedas dar una idea, el DRAGON PUNCH de RYU en el STREET FIGHTER 2 utiliza 6 cuadros de animación mientras que en KI, un movimiento similar utiliza 14.

Caracterización de los personajes

Como ya mencionamos, consta de once personajes, a saber:

- RIPTOR: un dinosaurio parecido a un Velocirraptor., producto de la manipulación de ADN; mezclando genes de seres humanos y de reptiles, ULTRATECH (organizador de torneos de lucha, entre otras cosas), cruza la inteligencia y la ferocidad de un arma letal.
- FULGORE: un personaje muy original que no se ve normalmente en los juegos de lucha (un robot). Fulgore es un prototipo militar cibernético producido por ULTRATECH, que entra al torneo KI para probar sus capacidades, y así podrá comenzar la producción masi-

va de robots.
- JAGO: posee habilidades similares a las de RYU y KEN, como por ejemplo el dragón punch, el poder, etc. A diferencia de estos personajes, está equipado con una espada que utiliza en ciertas ocasiones. Jago es un guerrero tibetano Monk que llama al poder del tigre para descubrir su destino. El espíritu del tigre lo hace ingresar al torneo para destruir el mal que hay en él.
- CHIEF THUNDER: está equipado con dos hachas que lleva permanentemente en sus manos. CHIEF es un indio místico defensor de americanos nativos. Entra en el torneo para develar la misteriosa desaparación de su hermano en el torneo del año anterior.
- BORCHID: es una mujer equipada con dos pequeñas espadas lumínicas. Orchid es una agente secreta enviada para investigar las extrañas desapariciones que rondan en los torneos organizados por ULTRATECH. Su verdadera identidad es desconocida.
- CINDER: se trata de un convicto con quien ULTRATECH realiza experimentos científicos. En uno de ellos su cuerpo mutó en una flama viva, en un hombre de fuego. Le fue prometida la libertad si destruía a Glacious.
- GLACIOUS: un hombre de hielo parecido al robot de metal líquido de Terminator 2. Es un alien de un planeta distante que luego de un aterrizaje forzoso en la Tierra, es capturado por ULTRATECH que intentando demostrar una capacidad inferior en los aliens, lo obligan a luchar en el torneo para salvar su vida.
- SPINAL: es el personaje que se encuentra ubicado en la antepenúltima batalla, por la cual es bastante complicado. Posee un escudo de defensa que absorbe poderes de otros personajes para después arrojarlos en forma de calavera. Es un esqueleto con la capacidad de mutar en una versión blanco y negro de su oponente (parecido a lo que hace Shang Tsung en MK). Spinal es un descubrimiento sin precedentes en la regeneración de células, con las cuales ULTRATECH revivió a un guerrero del pasado. No tiene memoria y lucha en el torneo sin motivo alguno.
- CYBERWULF: es un lobizón feroz y con mucha fuerza. Tiene una serie de murciélagos volando sobre su cabeza que puede lanzar hacia su oponente. Está afectado por una enfermedad llamada LYCANTROPHY. Por esta razón pasó la mayor parte de su vida escondido y apartado de la sociedad, y si llega a ganar el torneo, ULTRATECH prometió darle una cura.
- TJ COMBO: es un boxeador negro, campeón indiscutido de peso pesado durante 5 años. Fue separado de su título por utilizar armas químicas para mejorar su estado físico y su fuerza. Ahora, sin dinero, entra al torneo para recuperar su fortuna.

En realidad, el juego tiene doce jugadores incluyendo al jefe final al cual se puede elegir por medio de un truco bastante complicado, que lo explicaremos en otro momento.
Su nombre es EYEDOL: una bestia de dos cabezas y con patas de caballo. Está equipado con un gigantesco garrote.

Killer Instinct rompe las barreras de los rutinarios juegos de lucha.

En este momento, KI es el juego de lucha más original sobre la faz de la tierra. Mortal Kombat, en su momento, revolucionó el rutinario estilo de Street Fighter II, Fatal Fury, Art of Fighting y todos los juegos que hasta ese momento eran muy similares entre sí.
La implementación de sangre, fatalitys, babalitys y friendships atrajo mucho la atención de los jugadores de video games.
Ki ha incorporado una gran cantidad de innovaciones:
- Cada personaje tiene más de 50 combinaciones de golpes que van normalmente de los 3 hasta los 64 impactos seguidos, llamados COMBOS. El primero en incorporarlos fue el Súper Street Fighter 2, el cual posee combos de 7 golpes como máximo. A su vez, cada uno de estos personajes tiene dos fatalitys que son muy superiores a las del MK y pueden hacer bailar a su oponente una vez vencido. A esto se lo llama HUMILATION, y se podría llegar a decir que es una especie de frindship.
- Cada batalla no está dividida en dos rounds, sino que cada jugador tiene dos energías: al quitarle la primera (verde) el perdedor cae al suelo desmayado, aparece rápidamente un cartel y una voz que dicen "ready" (listos) y automáticamente comienzan a luchar de nuevo, el reciente perdedor queda con su última energía (roja).
- Cuando la energía de color rojo está llegando al final comienza a titilar, en ese momento se puede hacer un ULTRA COMBO (Combo que van aproximadamente de 22 a 64 golpes al final de la batalla).
- Una innovación nunca antes vista es ULTIMATE: se trata de que en el momento en que la energía de tu oponente está de color rojo y titila, le comenzás a pegar una serie de golpes y antes de que se le agote por completo le hace automáticamente un fatality.
- En síntesis, esta obra de arte del videogame es una recopilación de las mejores cosas de todos los juegos de lucha que existen; pero una de las características que no mencionamos anteriormente es la variedad en

pantallas que tiene:

a) Las de B.Orchid, Spinal y Cinder son como las del VIRTUA FIGHTER, modeladas en tres dimensiones. Esto hace posible que, a medida que transcurre la pelea, la pantalla se mueve en todas direcciones y cambia la posición de la vista. Al igual que en el MK, tiene FATS FATALITYS que en el caso de la pantalla B.Orchid (situada en la terraza de un edificio) lo podrás arrojar hasta caer sobre un auto estacionado en la calle; en la de Spinal -situado en lo alto de un castillo- lo podrás arrojar hasta atravesar un puente levadizo; y en la de Cinder (ubicada en lo alto de la torre de una fábrica), lo podrás tirar a una pileta de lava.

b) Luego están las clásicas pantallas que se ven en este tipo de juego, con scrolling, o sea de costado. Estas son las de Riptor, Jago, Fulgore, T.J.Combo, Cyberwulf y Eyedol, aunque este último personaje tiene dos pantallas distintas.

c) Las pantallas de Chief Thunder y la otra de Eyedol son como las de SAMURAI SHODOWN. Se ven de costado y, además, cuando los luchadores se alejan uno de otro, disminuyen su tamaño.

KI no fue hecho con las especificaciones interna original del NINTENDO 64, por lo cual, es una muestra mínima de lo que esta maravillosa máquina puede llegar a hacer.

Nintendo, el líder de la innovación

Los especialistas y creadores de games de Nintendo se encuentran trabajando permanentemente en el descubrimiento de nuevos juegos que atraigan y satisfagan al consumidor que, poco a poco, se torna más y más exigente.

Para lograrlo, se ha comenzado a aplicar nuevas técnicas y tecnologías que mejoran increíblemente la calidad gráfica, el sonido y la velocidad de los juegos. Una de ellas, ya conocida por todos ustedes, es la tecnología ACM, modelado avanzado por computadora, que ha sido utilizada en el grandioso y sorprendente Donkey Kong Country. Luego están los games que tienen incorporados chips que hacen posible el procesamiento de polígonos en tiempo real y el aumento de la velocidad del sistema: el FX Chip y su versión mejorada, FX Chip 2, utilizados en el Starfox y en el Stunt Race FX, entre otros. Un chip muy reciente es el SA 1, que describiremos detalladamente más adelante.

No apto para cardíacos.

Toda esta introducción que habla de nuevas tecnologías tiene su objetivo. Aunque no lo puedan creer, este espectacular game llamado Killer Instinct aparecerá en el sistema hogareño de 16 bit Super Nintendo y el sistema portátil de 8 bit Game Boy.

Sí, el hit más grande en la historia de los arcades llega por fin a las pantallas hogareñas gracias a los genios que crean juegos con las tecnologías ya mencionadas.

Nosotros ya hemos tenido la oportunidad de ver ambas versiones, y a nuestro criterio, son realmente espectaculares. Las dos mantienen intactos la cantidad y los nombres de todos los personajes que están en el arcade.

La versión para SNES que saldrá a la venta el mes que viene, es la más atractiva, con 22 megas de poder y arrasará con cualquier juego que se ponga en su camino. Posee exactamente todos los movimientos que tenía su versión original, incluyendo los poderes, combos, fatalities, ultimates, etcétera. La única desventaja que tiene es el menor tamaño de los personajes y las pantallas, que han sido modificadas de acuerdo con su complejidad. Algo nunca visto en un juego para SNES: vendrá con un espectacular CD con todas las músicas del game.

La versión para Game Boy, que saldrá en noviembre de este año, cuenta con 8 megas de memoria. Tiene una muy buena reproducción de los personajes, pero los fondos fueron modificados y empobrecidos notablemente en gráficos y colores. Una de sus ventajas es que se podrá jugar de a dos con el cable adaptador.

Ambas versiones están creadas con la tecnología ACM y consiguen una perfecta acción de arcades en tu propia casa.

ACM: la magia en la máquina

Entonces, ¿qué es ACM? Una técnica en que todos los elementos gráficos de un juego son creados en tres dimensiones por medio de super computadora, como por ejemplo la Challenge de Silicon Graphics. Después se convierten al sistema deseado mediante un proceso llamado "debabelizing", que reduce las imágenes modeladas en millones de colores a los colores que soporte el sistema deseado, que en el caso del SNES será de 256 en pantalla y, para Game Boy, tendrá 4 tonalidades de negro.

Se rumorea que la versión para el SNES tendrá incorporado el chip SA 1. Se trata de un coprocesador de súper aceleración que toma acceso en la memoria del juego. De esta manera, trabaja directamente con la Unidad Central de Procesamiento del SNES para crear gráficos completos, más velocidad de procesamiento y funciones aritméticas. Corre cuatro veces más rápido que la CPU del SNES, logrando una mejora del 500 % en su performance.

EL LENGUAJE DE LOS NUEVOS MEDIOS

Sitio Rescatado por JK para Fotolog.com

La irrupción de los medios de comunicación social:

Como, dijimos en los últimos números de **Top Kids** los medios llegaron y se instalaron cada uno a su tiempo. Vamos a referirnos -únicamente- a los 4 medios de mayor difusión: el diario, el cine, la radio y la televisión. En ese orden, nos fueron invadiendo. El diario de masas, allá por la tercera década del siglo pasado, pongamos 1833 con "El Sol de Nueva York"de Benjamin Day. El cine lo hizo a fines de 1895. El 28 de diciembre de este año la aventura de los Lumiere cumplirá 100 anos. La radio, si seguimos nuestro propio criterio, llegó el 27 de agosto de 1920 en el teatro Coliseo de Buenos Aires y el próximo mes cumplirá 75 anos. La televisión es un poco más ambigua en fechas. Hablamos de 1929 pero dijimos que hasta finalizada la Segunda Guerra Mundial no se desarrolló plenamente. Pero una cosa es que el medio llegue y otra, que decante su lenguaje. Para que eso ocurriera debieron pasar períodos más o menos largos.

EL DIARIO

El diario de masas heredó mucho del anterior: el impreso para minorías. Cuando Day y otros como Day decidieron ampliar sus tiradas sus contenidos variaron. `Se decía con cierta ligereza, que más que ocuparse de la actividad pública de los parlamentarios, por ejemplo, había llegado el momento de ocuparse de sus vidas privadas; cuanto más escandalosa, mejor. Sin embargo, por largo tiempo, los diarios fueron compactos en su forma y poco divertidos en su diagramación. Todo fue bastante monótono hasta que el mercado se saturó. Cuando ya no se podían vender más diarios porque "cada familia tenía el suyo" y un nuevo periódico ganaba la calle, los lectores debían ser quitados a las demás editoras, con buenas o malas artes.

Así fueron naciendo, a fines del siglo pasado, época de esa saturación de mercado, todas las triquiñuelas de las que la prensa puede disponer para ganar "clientes": desde las informaciones sensacionalistas a las novelas por entrega o las primeras formas de historietas, pasando por curiosidades inexistentes. Fue la época nunca superada totalmente de la "prensa amarilla", nombre que algunos hacen derivar de una tira cómica llamada "El niño amarillo". Se decía que un diario, por aquellos tiempos, además de contar con periodistas despiertos y atrevidos, debía tener también un nutrido y bien entrenado cuerpo de abogados para sacarlo de los juicios que sufría constantemente por, digamos, "mal uso de la profesión".

Algunos autores quieren dividir los contenidos principales de los periódicos a lo largo de la historia en 3 grandes etapas: la ideológica, la informativa y la reflexiva. La primera llegaría hasta la revolución bolchevique de 1917, la segunda iría desde entonces hasta el auge de la televisión y la tercera sería la actual. Por supuesto, siempre los contenidos fueron y son, al mismo tiempo, ideológicos, informativos y reflexivos en su conjunto; solamente se habla entonces de cuales y cuándo unos privaban sobre otros.

Lo cierto es que el lenguaje del diario se modificó profundamente desde la llegada de la televisión y hasta hay quienes dicen que la prensa obedeció a los mandatos que el medio electrónico dictó con su incorporación. Lo real es que, desde entonces, el primero de los medios de masas cambió profundamente, transformándose de manera total. Hoy, tal como podemos ver, el diario es más un mosaico

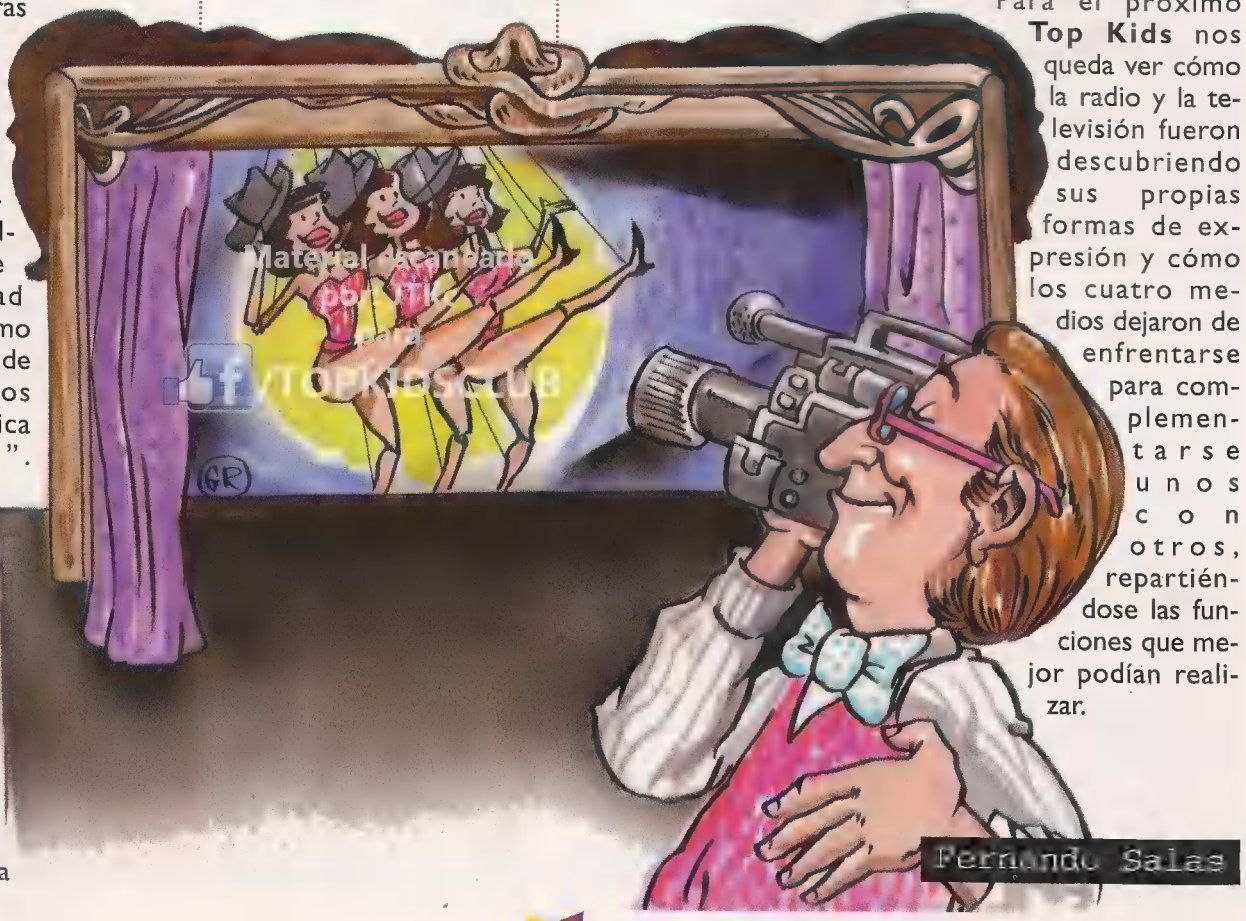
que un "libro". Basta mirar una página para comprobar que los grandes titulares alternan con recuadros con informaciones menores, algún chiste gráfico, fotografías y un par de espacios publicitarios. Lo vemos muy distinto del diario del siglo pasado donde las noticias se sucedían ordenadamente sin el impacto producido por las comunicaciones electrónicas. Además, la instantáneidad de la radio y la televisión les resta actualmente a los diarios la primicia de los hechos y entonces deben refugiarse en las investigaciones, en la reflexión de lo sucedido, en el análisis reposado de los procesos.

EL CINE

Las primeras filmaciones de los Lumiere registraron hechos cotidianos. Algunos, de la realidad misma, como en "Salida de los obreros de la fábrica Lumiere". Otros, representados ante el objetivo como en "El Regador Regado". Sin embargo y por carecer todavía de un lenguaje propio, el cine tomó prestada la forma teatral de expresión. Se puede decir que la cámara fija era el ojo del espectador y que delante de él, como en un teatro, los artistas entraban, decían su parlamento y salían sin que nada se moviera demasiado. La cámara, por entonces, parecía no atreverse a salir a la calle y los decorados más elementales estaban a la orden del día para aquellas comedias y dramas que duraban lo que un solo rollo de celuloide. Como dijéramos en su momento, en la primera década de nuestro siglo, aparecieron los primeros innovadores quienes, a pesar de algunas propuestas atrevidas, no pudieron modificar demasiado aquel esquema teatral que permitía al cine subsistir sin complicaciones. Por ese tiempo, nadie se atrevía a hacer un plano corto o primer plano a un actor porque no se entendía demasiado ese rostro inmenso en la pantalla y porque, según se afirmaba con cierta gracia, "eso de vender un actor completo y mostrarlo por partes era una estafa al público". Pero los planos cortos llegaron para aprovechar las posibilidades del cine. Para mostrar un detalle, una expresión o, simplemente, como un hecho estético que el relato exigía. El espacio fue dividido por los planos y el tiempo, con el montaje. No había necesidad de mostrar todo el viaje de un vehículo: bastaba filmar cuando partía y cuando llegaba. El resto se daba por sobreentendido; aunque para muchos esa eliminación de "tiempo perdido" no fuera tan fácil de digerir. Tal como comentamos al hablar de la llegada del cine, costó bastante crear ese lenguaje. Hasta que Griffith en Estados Unidos y, a partir de él, los creadores de todo el mundo, fueron incorporando nuevas formas de comunicación y el público fue acostumbrándose a ellas.

En síntesis, el cine nació hace un siglo, pero el lenguaje cinematográfico llegó durante la segunda década de éste para seguir desarrollándose paulatinamente.

Para el próximo **Top Kids** nos queda ver cómo la radio y la televisión fueron descubriendo sus propias formas de expresión y cómo los cuatro medios dejaron de enfrentarse para complementarse unos con otros, repartiéndose las funciones que mejor podían realizar.



Fernando Salas

EL EXPRIME BOCHOS

Tal vez está escaneado
por JuKa
para
TOPKIDS.CU

El exprime bochos

Si nosotros queremos demostrar nuestro ingenio -dijimos alguna vez- no debemos someternos a ninguna prueba del ramo. Si lo hacemos, puede suceder que alguna persona infinitamente menos inteligente y despierta que nosotros, lo acierte todo. Lo que generará, como se sabe, una situación totalmente injusta. De todas maneras, si estamos solos, si nadie se entera, podemos ver como andamos con El Exprimebochos de este mes.¡ Suerte! Podemos adjudicarnos dos puntos por cada respuesta correcta. Si llegamos a totalizar 8 puntos es hora de agradarnos y decir con voz clara y valiente: "Sí... estos entretenimientos son simpáticos, pero muy fáciles para mí".

1.- Indiana Jones en el pozo de la perdición

Resulta que Indiana con látigo, sombrero y todo, se cae a un pozo lleno de serpientes. Este bonito pozo tiene 30 metros de profundidad y los venenosos y agresivos ofidios que pululan por todas partes, tratan de engullirse a nuestro héroe o, en el mejor de los casos, mordisquearlo todo. ¿Qué hace Indiana? Trata de salir, lógicamente. Pero las paredes del pozo son muy resbaladizas y por cada 3 metros que sube en una hora, baja 2. ¿Cuántas horas tarda en salir de la espantosa situación?

2.- El auto fantástico tiene un grave percance

Ya conocen al auto fantástico. Suele andar solo de un lado para otro sin necesidad de que un conductor se encuentre a bordo. Pero hasta los autos fantásticos se distraen y a este le ocurrió un curioso accidente. Había un camionazo detenido en medio de la ruta y el auto se atascó debajo de la carrocería. No podía retroceder ni avanzar. Hasta que un chico que pasaaba le dijo al auto, al oído, que debía hacer. Y la solución era sencillita, sencillita.

Material
por
/TOPK SCLUB

3.- Un tipo irresponsable

Era un hombre de lo más divertido que vivió solo, sin salir de su casa, durante 3 o 4 meses. De pronto se dijo: "ya estoy aburrido, me voy a dar una vuelta". Se puso su mejor traje, apagó el fuego, las luces, y no volvió hasta el otro día. Como consecuencia de eso, murieron 58 personas.

Para hacerlo más fácil, te dejamos algunas ayuditas:

1- No tiene ninguna importancia lo que hizo cuando salió de juerga.

2.- La casa de nuestro irresponsable no era una casa común.

3.- El cumplía una tarea dentro de la casa y como consecuencia de no cumplir con su función murieron tantas personas.

4.- Sherlock Holmes se las sabe todas

De una casona londinense llamaron a la policía. Una mujer había muerto asfixiada con gas. La estufa había quedado abierta y las puertas y ventanas, cerradas del lado de adentro. Una vecina que había observado desde su casa dijo que la mujer se había agachado como para encender el gas... pero, agregó, seguro se olvidó de hacerlo, por eso murió. "Fue un accidente", dijo la policía. "La asesinó el marido", aseguró Sherlock Holmes que pasaba por ahí. ¿Cómo pudo hacerlo, si la habitación estaba cerrada por dentro?", dijo el policía con una sonrisa ganadora. "Muy sencillo - respondió Holmes. Y antes de dar la respuesta repasó algunos detalles: a) Cuando la mujer entró a la habitación y cerró todo, no había nadie más; b) unos fósforos encontrados en el lugar demostraban que la mujer había encendido la estufa; c) la estufa no tenía ninguna avería. El gran detective tenía razón una vez más. ¿Se imaginan como se las ingenió el marido para matarla?

Respuestas

1)

Indiana Jones tardó 28 horas en escapar de las serpientes. Como subía 3 metros y bajaba 2 por hora, a las 27 horas había llegado a los 27 metros. Con los 3 que sube durante la última hora alcanza a salir de esa penosa situación. Ahora, entre nosotros, si tarda 28 para salir de un pozo, no hay película que aguante...

2)

Esta venía picando. Con bajar el aire de los neumáticos un poco, el Auto Fantástico -y cualquier auto tambien- sale de esa incómoda situación.

3)

El tipo irresponsable era el encargado del faro. Cuando salió y dejó las luces apagadas, los barcos que navegaban por la zona corrieron serio peligro. Uno de esos barcos se accidentó y murieron sus 58 pasajeros. Salió un poco cara la noche de juerga.

4)

Al ver que el policía no encontraba la solución, Sherlock Holmes dijo: "Elemental, amigo: la mujer encendió la estufa y se fue a dormir. El marido cerró la llave general del gas de la casa. Y la abrió nuevamente al cabo de un minuto. El fuego se apagó, el gas volvió a salir y la mujer murió". Qué fácil!... Así cualquiera.

SOLO ORIGINALES

El Duende Azul

CENTRO ESPECIALIZADO

Nintendo®

AGENTE OFICIAL

DIVISION VIDEOGAME

- **Florida 625** Tel. 314-5236
- **Gal. Pacifico Florida esq. Córdoba** local 250 Tel. 315-5250
- **Santa Fe 1499** Tel. 811-7474

Only For Nintendo®

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

KONAMI

SIN LUGAR A DUDAS, EL MEJOR JUEGO DE FUTBOL SOCCER PARA SUPER NINTENDO.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DONKEY KONG LAND

NEWS

GAME BOY®

Play It Loud

Con una espectacular caja de almacenamiento para cinco de tus juegos preferidos

DONKEY KONG

RECLAMA CON LA COMPRA DE 1 DONKEY KONG UN ESPECTACULAR POSTER DE REGALO

TODAS LAS TARJETAS DE CREDITO

CANJEAMOS TUS CARTUCHOS ORIGINALES USADOS

Games

Material escaneado por ITKE para TOPKIDSCLUB

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____
7 _____
8 _____
9 _____
10 _____

GAME BOY

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____
7 _____
8 _____
9 _____
10 _____

Nintendo

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____
7 _____
8 _____
9 _____
10 _____

MEGA

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____
7 _____
8 _____
9 _____
10 _____

GAME GEAR

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____
7 _____
8 _____
9 _____
10 _____

PC

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____
7 _____
8 _____
9 _____
10 _____

Las cartas envialas a: Felipe Vallese 1558 - (1406) o ATC - Figueroa Alcorta 2977 (1425) Cap. Fed.

PENSAS PASARTE TODA TU VIDA DANDOLE AL JUEGUITO ESE?

Material escaneado por JTKs para /TOPKIDSCLUB

Tu vieja tiene razón.
¿Por qué no cambiás de jueguito?

En el Mundo del Videojuego tenemos todos los cartuchos y consolas del mundo para que no pares de divertirte. Vení a probarlos a nuestros locales o llamá por teléfono para que te los mandemos a tu casa.
Se pueden pagar con todas las tarjetas de crédito y en 3, 6, ó 12 pagos. Hacemos envíos a todo el país.
Agarrá ya el teléfono y marcá cualquiera de estos números. **951-1903/1924/3091 831-9635**

O pensás seguir dándole al mismo jueguito?

DISTRIBUIDOR OFICIAL
Nintendo

Corrientes 2171- Scalabrini Ortiz 2479- En Mendoza: Las Heras 257. Tel.: (061) 253365

NABOS Y NABOS

* ¡Thommas Mogdan! Te lo tenemos que decir: Maja está atrás tuyo, ¿todavía no te diste cuenta?
* Proximamente en la cartelera de San Albano, todos los chicos de 6º "B" le darán el premio ¡AL NABISIMO! a Charly que no se le declara a Coco.
* ¡Victor! con el amor no se juega, no podés salir con todas las chicas. Largá a Luciana o a Betina, procurá que tus travesuras no lastimen a nadie.
* Noe, seguí nuestro consejo... ¡Manuel no es el único chico lindo que existe!, más si no te da bola, y si está perdidamente enamorado de Tamara como dicen mirá, ¡mejor sola que mal acompañada!.
* Biki, decile que sí a Julián!! Por fabor, te lo piden todos tus amigos que nos escribieron y toda la producción.
* Sergio ¡no arrugues ahora! Por hay Florencia te dice que ¡sí!... ¡A-N-I-M-A-T-E!
* Nadia: No tenés que darle un beso a nadie si no querés, OK. No dejes que te presionen.
* ¡Miriam y Pablo se aman! ¡Chochulos!

MAÑANA MUERO POR DESNUTRICION

JAL

SI SOS MACHO DAME UN BESO EN LA BOCA

MILLENA

BIKI X JULIAN

ME DAN MIEDO LAS ARMAS

TERMINATOR

LUGAR EN HUELGA

El Martín Fierro al insoportable a: Germán y Fabricio que se la pasan hablando del GDT como si supieran.

PAZ

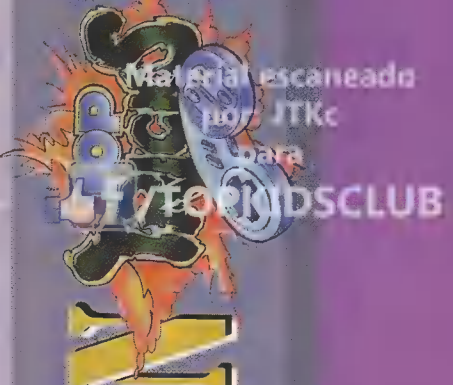
DALE TOP KIDS

JUAN

LOS INSOPORTABLES SIGUEN VIVOS

* A Liberato: sos un agrandado y un INSOPORTABLE, aunque vos lo niegues.
Daniel
* Juan Pablo Lépon y Walter Ballesteros, son los únicos NABOS de todo el recreo.
Mauricio Bustos
* Alejandro que no me quiere prestar el juego de las Tortugas Ninjas.
* Los Nerds que se la pasan en las clases estudiando y después en el recreo dicen que están cansados.
* Tamara de 7º "B" que ama a Monu de 6º "B" y se la pasa hablando de él.
* Sebastián mi hermano, que es un IDIOTA.
* Paola Zárate y Rubén, paguen lo que deben.
* Erik, que es un chupamedias y no quiere ir al festival.
* Juan Pablo alias el Leproso, que no deja de molestar.
* Silvina es la chupamedias del 6º "B", lo dicen hasta las maestras.

Si querés quemar a tu amigo. * Mandar al frente a un insoportable cercano (se aceptan parientes, bochos, vecinos, etc) * Confesarle a alguien que le gusta (muuuucho) * Y además podés votar por los sobrenombres más ridículos y por las palabras que ya pasaron de moda... * ESCRIBI Y RECORTA lo que quieras decir, que en el próximo número lo lees. * Si querés decirlo por teléfono, llamá al 567-6626 durante todo el día.



Seguimos con los trucos de Mortal Kombat 3, pero esta vez les debemos unas disculpas y aclaraciones a nuestros lectores: como habíamos aclarado en su momento, varias de las tomas que publicamos el mes pasado no funcionan en el Arcade, ya que fueron sacadas de la versión preliminar del game vista en Chicago (en el E3), y para la versión final fue modificada la forma de hacerlas. ¡Este mes volvemos con las tomas definitivas para la versión 1.0 del Mortal Kombat 3!

MORTAL KOMBAT III

ARCADE

TOMAS Y FATALITIES

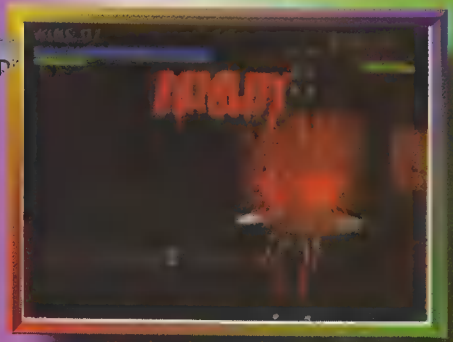
Y aquí están: Las tomas y fatalities del MK3. Una ayuda: conviene apretar el botón de la defensa en el momento de hacer las fatalities para no moverse del lugar. Simplemente suelten defensa justo antes de apretar el último botón de la fatality que hacen. Bien rapidito vamos a lo que les interesa...

CYRAX

Teleport que explota
ADELANTE, ABAJO, DEFENSA

Tirar Red
DEFENSA, DEFENSA, PATADA BAJA

Super Combo 1
PIÑA ALTA, PIÑA ALTA, PATADA ALTA



FATALITY
Mantener Defensa y apretar ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, soltar Defensa y Piña Alta. Distancia: A tres o cuatro pasos del enemigo.

SEKTOR

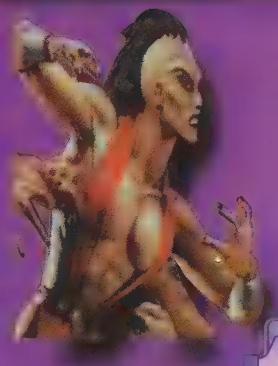
Misil
ADELANTE, ADELANTE, Piña Baja

Teleport Punch
ADELANTE, ADELANTE, Patada Baja

Super Combo 1
Piña Alta, Piña Alta, Patada Baja, Piña Alta

FATALITY
ATRAS, ATRAS, ATRAS, Patada Alta. Distancia: A tres o cuatro pasos del enemigo.

SHEEVA



Bola de fuego
ATRAS, DIAGONAL ABAJO-ATRAS, ABAJO, DIAGONAL ABAJO-ADELANTE, ADELANTE, Piña Alta.

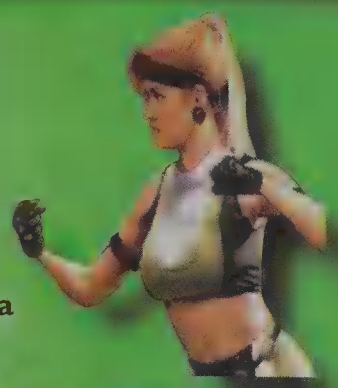
Teleport
ABAJO, ARRIBA.

Material escaneado por: JTK para /TOPKIDSCLUB

Super Combo 1
Piña Alta, Piña Alta, Piña Baja, Patada Alta

FATALITY
Es muy asquerosa. Mantener Patada Alta, apretar ADELANTE, ADELANTE, ADELANTE y soltar Patada Alta. Distancia: Bien cerca del enemigo.

SONYA



Bicicle Kick
ATRAS, ATRAS, ABAJO, Patada Alta

Tirada
ABAJO + Piña Baja + Defensa

Super Combo 1
Patada Baja, Piña Alta, Piña Alta, Piña Baja, Atras + Piña Alta

FATALITY
ABAJO, ABAJO, ABAJO, ADELANTE, Patada Baja. (A cualquier Distancia)

MORTAL KOMBAT III

ARCADE

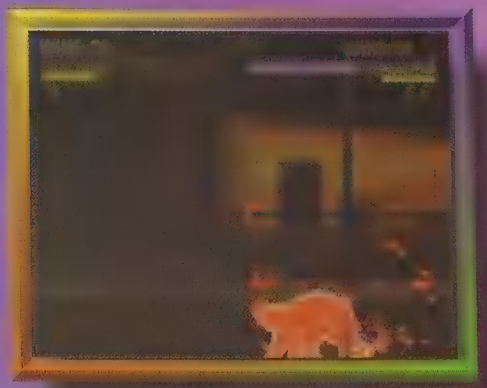
¡¡¡MERCIES y ANIMALITIES!!!

Como no podemos dejar de traerles la última información, aquí les revelamos en exclusiva las mejores formas de terminar con los enemigos del juego: las animalities.
En este tipo de fatalities, tu personaje se transforma en un animal y luego... bueno, te podés imaginar qué hace con su enemigo. Para hacer una animality, primero tenés que hacer una MERCY en el TERCER ROUND.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Cuando aparece el "finish him", movete bien lejos de tu enemigo y apretá ABAJO, ABAJO, ABAJO, ABAJO y el botón de CORRER.

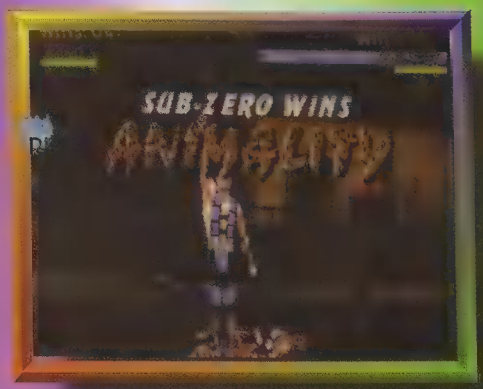
NIGHT WOLF: ANIMALITY



Muy cerca del enemigo apretá ABAJO, ABAJO.

SUB ZERO: ANIMALITY

Muy cerca del enemigo apretá ARRIBA, ARRIBA.



MORTAL KOMBAT III

ARCADE

FATALITIES ESPECIALES

Al igual que en el MK2, en el MK3 se pueden hacer fatalities especiales en determinadas pantallas. Hemos descubierto una de ellas:

FATALITY DEL PIT 3, SHAO KAHN'S TOWER y SUBWAY

(funciona con cualquier luchador):

Estando muy cerca del enemigo apretar **ADELANTE, ADELANTE, ADELANTE, ADELANTE y el botón de CORRER.**

MORTAL KOMBAT III

ARCADE

TRUCOS

El MK3 está lleno de trucos. Estos trucos se ponen en unos casilleros que aparecen cuando jugás de a dos o cuando perdés. La posibilidad de embocarle de suerte prácticamente no existe: hay casi un millón de combinaciones.
Usá los botones de **Piña Alta, Patada Alta y Defensa** de los dos jugadores para cambiar los casilleros. Tenés diez segundos para meter los códigos.

JUGAR SIN DEFENSA:

JUGAR SIN LAS TOMAS DE TIRAR:

Material escaneado por JTKc
/TOPKIDS

KILLER INSTINCT

CONTROLA A EYEDOL

¿Qué te parecería poder controlar a Eyedol, ese asqueroso bicho de dos cabezas que revienta a casi todos? Estaría bueno, ya que con su increíble fuerza podrías derrotar a cualquiera. Como en Top Tricks es el lugar donde tus sueños se hacen realidad, acá te tiramos el código:

En la pantalla de selección de personajes, poné el cursor sobre Riptor y apretá el botón de Piña Media o Patada Media. Inmediatamente después de apretar esos botones, mantené Piña Rápida, Piña Media, Patada Rápida e Izquierda en el joystick.

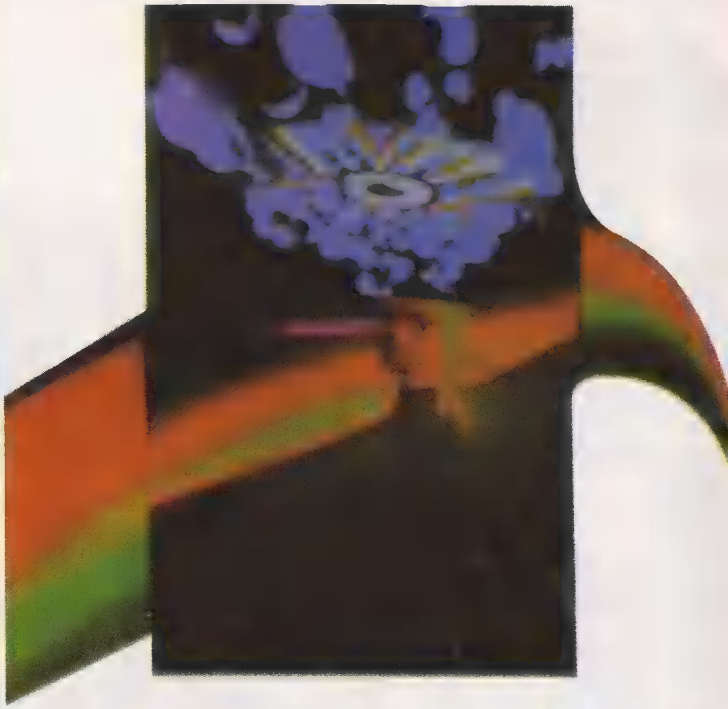
Cuando veas la pantalla de presentación de los personajes con Eyedol, apretá y mantené Piña Media, Piña Fuerte, Patada Fuerte y Derecha en el joystick. Seguí manteniendo estos botones hasta que escuches "Eyedol".

Poné el cursor sobre Riptor y apretá los botones que te indicamos

EMILIANO POLIJRONOPULOS

ARCO IRIS

VENTAS POR MAYOR Y MENOR
A TODO EL PAÍS
DE TODOS LOS TÍTULOS
Y TODAS LAS CONSOLAS



Podés comprarlo por teléfono
con tu tarjeta de crédito

INTENDENTE CAMPOS 2063
SAN MARTIN Bs. As. (1650)

(01) 753-6314

Nuestros productos viajan por ANDREANI

EL CLUB

El club sigue su marcha. Cada vez contamos con más socios y eso nos hace muy felices. Pero con esto no nos conformamos. Sabemos de sobra que no alcanzamos todavía, los objetivos que queremos para ustedes y que ustedes mismos nos propusieron, en su momento, cuando nos enviaron sus valiosas cartas.

Así es la cosa. A veces, uno trata de dar el paso más grande de lo que las piernas pueden y fa! sufrimos el consiguiente desgarro que nos impide jugar a la pelota el domingo. Y sólo por ser cabezas duras. El Club de Top Kids son ustedes, pero nos corresponde a nosotros hacerlo realidad. Por el momento, lo que hacemos es esto: incorporar a nuestro archivo los datos que nos llegan y realizar sorteos en nuestro programa.

Estos son algunos ganadores del mes:

Sorteo Socios

Fecha	N° de socio	Nombre	Premio	Fecha	N° de socio	Nombre	Premio
[illegible]	0292	Víctor Costa	(Cartucho)	16-5-95	2250	Juan Llanes	(Remera).
3-5-95	2909	Andrés Ramos	(Remera)	17-5-95	1556	Esteban Errotabhere	(Cartucho)
4-5-95	0626	Fernando Medina	(Remera)	17-5-95	1237	Luciano Batistela	(Remera)
5-5-95	3380	Gonzalo Fraga	(Remera)	18-5-95	1012	Guillermo [illegible]	(Remera)
8-5-95	[illegible]	Sebastián Amoroso	(Remera)	19-5-95	2239	Yamil Omarmaari	(Remera)
9-5-95	[illegible]	Hernan Peña	(Remera)	22-5-95	1717	Bautista Rivadero	(Remera)
10-5-95	3016	Gastón Sanchez	(Cartucho)	23-5-95	2150	Nicolás Maglianesi	(Remera)
10-5-95	2176	Rodrigo Vega	(Remera)	24-5-95	5331	Sebastián Aramayo	(Remera)
11-5-95	3373	Ricardo Gacigalupi	(Remera)	24-5-95	5273	Luis Pasini	(Remera)
12-5-95	[illegible]	Alan Lollia	(Remera)	25-5-95	2104	Lucas Pinto	[illegible]
[illegible]	2702	Francisco Laurino	(Remera).	26-5-95	1553	Patricio Dues	(Remera)

Sorteo Telefónico

Fecha	Nombre	Premio	Fecha	Nombre	Premio
3-5-95	Gabriel Albornoz	(3 muñecos)	16-5-9	Matías Berutti	(3 muñecos)
4-5-95	Manuel Palacio	(3 muñecos)	17-5-95	Mariano	(3 muñecos)
5-5-95	Martín Donofrio	(3 muñecos)	18-5-95	Pablo Korenfeld	(3 muñecos)
5-5-95	Christian Noe	(cartucho)	19-5-95	Maximiliano Daniel	(3 muñecos)
8-5-95	Mauro Serra	(3 muñecos)	19-5-95	Gaston Harri	(cartucho)
[illegible]	Carlos	(3 muñecos)	22-5-95	Carlos Lopez	(3 muñecos)
10-5-95	Omar Vega	(3 muñecos)	23-5-95	Ruben Rodriguez	(3 muñecos)
11-5-95	Lucas Sieguien	(3 muñecos)	24-5-95	Nestor Pedrozoli	[illegible]
[illegible]	Malena Azulada	(nenuco)	25-5-95	Julio Itigues	(3 muñecos)
12-5-95	Maximiliano Sposaro	(cartucho)	26-5-95	Soledad Blito	(nenuco)
15-5-95	Susana	(nenuco)	26-5-95	Lucas Ferreiro	(cartucho)

Concurso Bariloche

[illegible] Leila Trolli Colegio: San Pablo (Wilde) 1° grado [illegible]

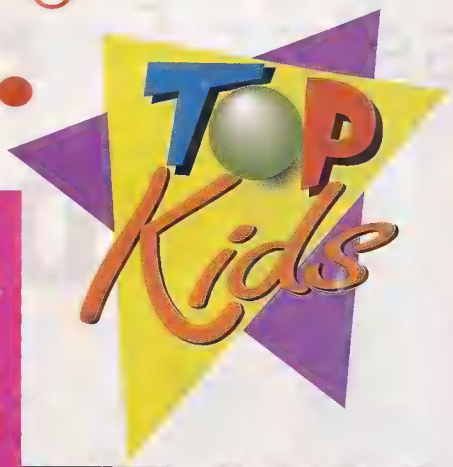
Si querés...

•••dejar mensajes para el programa.

•••participar de los sorteos y concursos.

••anotarte para participar en los combates.

•••dejar trucos o pedirlos•••



llamá a la linea

Material escaneado por: JTKC para /TOPKDSGROUP

Top Kids

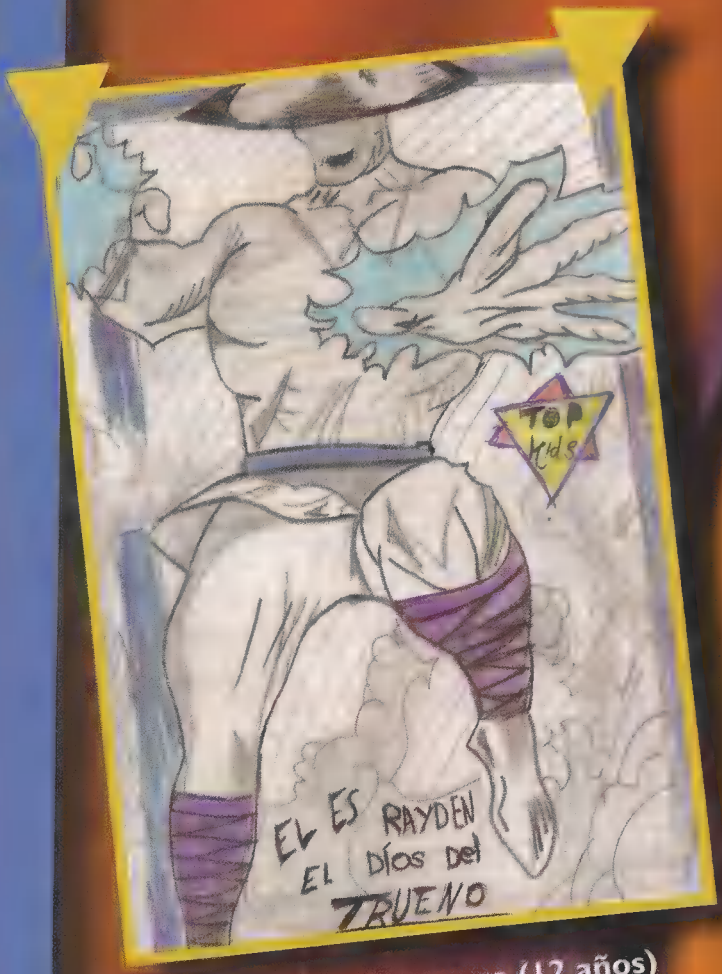
0-600-1234-4

Valor del minuto $ 0,30 + IVA.. Valido unicamente para centrales digitales de Capital Federal y Gran Buenos Aires.

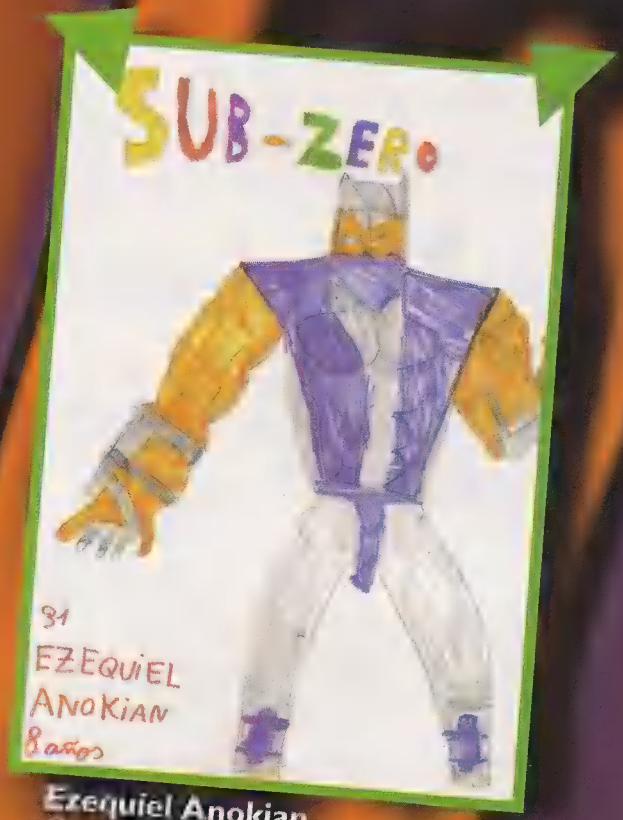
Galería de ARTE POP

Si ustedes tuvieran la oportunidad de ver la cantidad de dibujos que nos llegan todos los días, se sorprenderían. Tenemos dibujos que son unos hermosos garabatos, hechos por chiquitos que apenas saben agarrar el lápiz; otros, aunque sean calcados, tienen un colorido espectacular y, por último, están aquellos dibujos de los que tienen pasta de grandes dibujantes. Bueno, cada mes seleccionamos unos poquitos trabajos y los publicamos, como ahora. Con ustedes... los artistas.

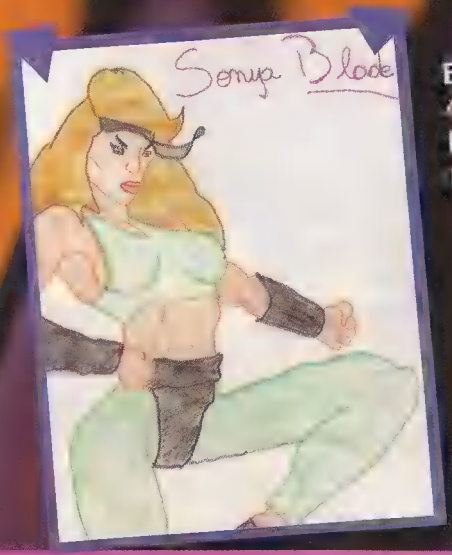
Por e-mail o para /TOPKIDSCLUB



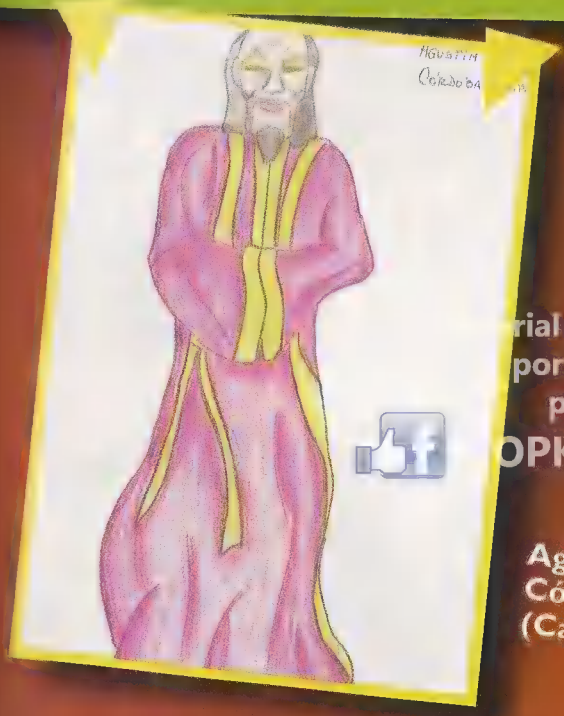
José Luis Chaparro (12 años)
Rafael Calzada



Ezequiel Anokian
(8 años)



Escuela N° 46 "A"
Bahía Blanca



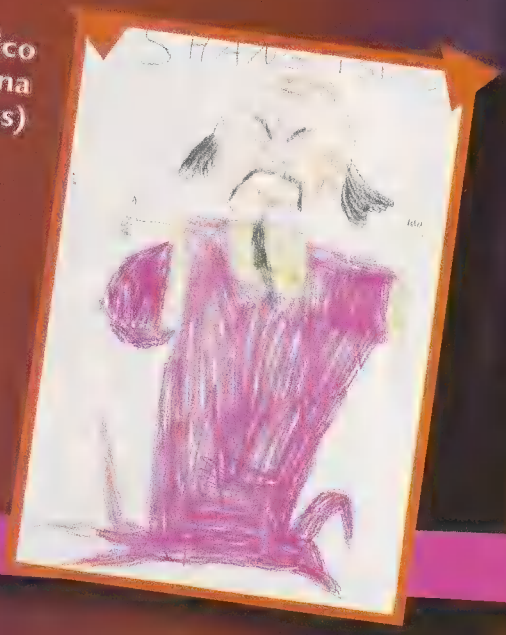
rial escaneado
por: JTKc
para
OPKIDSCLUB

Agustín Fabre
Córdoba
(Capital)

Santiago Nicolás Piana
(9 años)

Cristian Burgos - Belgrano

Federico
Pablo Piana
(6 Años)



SUPER GAME WORLD

CLUB Nintendo®

GAME BOY® SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Videos juegos únicamente originales.
Servicio técnico.
Todas las tarjetas de crédito.
Alquiler, canje y ventas.

Boulogne Sur Mer 664
Gral. Pacheco. Tel. 736-2304

OTRA MANERA DE COMUNICARNOS

LINEA TOP KIDS GAME

Hace unos pocos meses, creamos la línea Top Kids games, una línea en donde vos podés llamar y averiguar los mejores y más nuevos trucos de cualquier consola. Este mes y en esta sección te vamos a explicar cómo es el funcionamiento de esta línea, cuáles son sus ventajas y cómo podés hacer para sacarle el jugo al máximo.

LOS MENUES

La línea Top Kids trucos se maneja por una especie de menúes. Después de que Aki te da la bienvenida, se te presenta el primer menú, que, en realidad, es una lista con las principales opciones que podés elegir. Una vez seleccionado el tema que te interesa, vas a un segundo menú para elegir el juego del que vas a escuchar los trucos y novedades. Así como te lo explicamos acá te puede confundir un poco, pero en realidad no puede ser más fácil: Aki te va guiando hasta lo que a vos te interesa.

BIENVENIDA

Opción 1
Trucos de Arcade

Opción 2
Noticias Top Secret

Opción 3
Trucos Super Nintendo

Opción 4
Trucos Mega

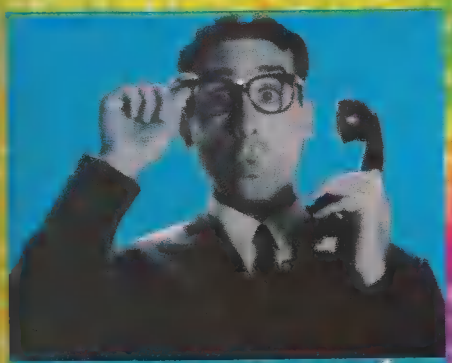
Opción 5
Trucos PC

Opción 6
Concurso

LINEA TOP KIDS GAME 0-600-1234-3

LINEA TOP KIDS GAME 0-600-1234-3

En cada opción hay una lista de juegos o temas. Del que vos elijas, Aki te va a contar los mejores trucos o novedades. Por ejemplo, este mes, en la sección de Arcade uno de los juegos es Mortal Kombat 3. Si elegís esta sección, Aki te va a contar las tomas, Fatalities y Animalities de algunos personajes. En las opciones 3, 4 y 5 Aki te cuenta trucos del juego de Super Nintendo, Mega o PC que vos elijas y en la sección de Noticias Top Secret te podés enterar de los últimos datos, noticias, rumores y novedades del mundo de los videojuegos.



LA INFORMACIÓN

La línea Top Kids Games tiene la última y mejor información. ¿Por qué? Por que se actualiza continuamente. Al igual que Top Kids Revista, reúne los últimos datos llegados de Estados Unidos, Japón y el resto del mundo, pero se renueva más seguido, cuando la información aparece (y no mes a mes como en la revista).

Material escaneado por: JTK para TOPKIDSCLUB

LOS PREMIOS

¡GANATE UN SUPER NINTENDO!

Como si informarte con las últimas y mejores novedades, trucos y secretos fuera poco, en la línea podés participar en un sorteo mensual, donde te podés ganar un Super Nintendo. Simplemente entrá a la opción 6 y da los datos que te piden.

Al elegir la opción 6 entrás en un concurso en el que te podés ganar un Super Nintendo

COMUNICATE

0-600-1234-3

Comunicarte es fácil. Simplemente llamá al 0-600-1234-3 y después escuchá los trucos que vos querés. Estate listo con lápiz y papel para anotarlos. La línea funciona solamente en Capital y Gran Buenos Aires (en las localidades donde se han instalado líneas digitales). Muy pronto se instalarán este tipo de líneas en Rosario y Córdoba - ¡a llamar!

En la opción trucos de arcade tenés las mejores tomas, del MK3

LINEA TOP KIDS GAME 0-600-1234-3

Emiliano Polijronopulos

Las cartas de los lectores de Top Kids no son "cartitas cualquiera". Siempre dicen algo serio. Tenemos propuestas, tenemos felicitaciones y tenemos críticas inteligentes. Por eso nos encanta responder todas las que estas páginas nos permiten.

Daniel Orloff, desde Dos de Mayo -Misiones-

Nos escribió una larga carta. Y Daniel comienza diciendo que se le ocurrió una "idea descabellada" que, a nosotros, nos pareció brillante. Dice: "¿Por qué no hacer un especial del tan famoso Donkey Kong Country?". Y hace esta propuesta: "Que en una revista se cuenten todos los bonus, vidas, la prueba de sonido, cada truco de cada pantalla, hasta el final. Y que esto se acompañe con un video (y acá viene lo interesante): "donde esté grabado todo el game, desde que sale de su casa hasta el final. Sin comentario alguno de los pilotos o del jugador. El que lo haga tiene que jugar bien, conocerse todos los bonus y, a medida que juega, se mostrarán los trucos a los chicos (o grandes). Al ver estos trucos sabrán donde están y conocerán el juego completo". Daniel agrega que esto se le ocurrió viendo que chicos y grandes, muchas veces, no pasan de las primeras pantallas y no saben que más adelante hay pantallas más lindas...

Ynuestro lector misionero sigue con muy buenos comentarios y razones para llevar adelante esta idea que no sabemos si terminará siendo pero, lo cierto, es que de todos modos nos parece genial.

La carta además, contiene una serie de preguntas, algunas de carácter técnico que las pasaremos al Ping & Pong y otras, que podemos responder directamente en esta sección. Daniel pregunta por su número de socio y por su credencial (hay muchos que hacen esta pregunta). Nuestra respuesta es que a partir del próximo número trataremos de darles alguna clave para que, por lo menos, sepan su número de asociado. De todas maneras, aunque no lo conozcas, ya sabés que participás de todos los sorteos de nuestro programa de televisión. Otra respuesta: claro que recibimos la segunda carta que mandaste y nos gusto mucho. En cuanto a la última misiva que le enviaste a Liberato, no te tomes el trabajo de mandársela de nuevo. Liberato no entiende ni las cosas que él escribe. A tu pregunta de si te enviaremos el premio, en caso de ganarlo en el programa, te decimos que sí. Por último, en toda revista se escapa algún error. Esperemos que esta vez tu apellido esté correctamente escrito. Gracias por todo (Los trucos van en otra sección)

Carta de Rodrigo con algunas observaciones.

Tampoco recibió la credencial y tiene razón en protestar. Dice que una carta suya se publicó en el número de Reptile pero que le pareció "abreviada". Sí, es cierto, por lo general abreviamos cartas y respuestas para poner más. El nuevo comic de Mortal Kombat es un nueva versión y en cuanto a que Liberato es agrandado, te diremos más... Es el rey, el Emperador de los Agrandados...

Una carta bastante larga de Andrea Ludueña de Córdoba.

Nos dice que sabe que esta es una revista "varonera"pero que igual le gusta. No transcribimos sus elogios porque sería demasiado. Gracias Andrea y nos parece bárbaro que te guste "Etcetera" y que tus papis se copen con El Exprimebochos. Una pregunta: ¿es cierto que aciertan todos los problemas? Seguro? Porque nosotros no la pegamos ni de casualidad.

Alfredo Rodriguez, de Mar del Plata es hincha de "Liberato Top".

A nuestro amigo marplatense le parece muy buena la Grilla Top porque , al hacerla, se entera de algunas cosas. Dice que hace rato que no ve ninguna columna firmada por "Coyote Barolo", nuestro periodista estrella. Bueno, si te fijás en la primera nota, la de la figura del mes, verás que sus iniciales son C.B. que no son otras que las de Coyote.

Leonardo M. Balbiano nos pega con un cómo

Y parece que tiene razón. Encontró (y no fue el único lector en quejarse) 4 errores en el número 14 de Top Kids. Y nos dice: 1) pusieron las características de Shang Tsung en lugar de las de Scorpion. 2) En la sección del Video Game del mes (que estaba el X-Men 2) pusieron el veredicto del NBA Jam Tournement edition. 3) Error en el sumario (en la página 23 no estaba lo anunciado). 4) Hubo un cambio en la grilla Top de Liberato. Sí señor. Tenemos que tener más cuidado. Se lo contaré a Emiliano. Sobre el número de socio, igual que al misionero Orloff, te digo que trataremos de encontrar una clave para que los conozcas.

Fernando Luis Segovia de Bahía Blanca está a favor....

Está a favor de la página de Aki, de los trucos de Emiliano, de los nuevos muñecos que acompañan cada revista. Dice -con gran acierto- que Liberato es un pavo pero, la-

CORRA
Material escaneado por TH para TOPKIDS
ROCAB
LOS CI

mentablemente, dice que así y todo es su ídolo. Nosotros ya no entendemos nada.

Desde Lobería nos escribe Sebastián Leonardo Díaz.

Hace la misma pregunta sobre el número de socio y le respondemos igual que a los otros lectores: encontraremos una clave. Afirma, con buen criterio, que Liberato tiene que ser más discreto al escribir, porque si no lo es, el Dire lo va a echar. Dice que el muñeco de Shang Tsung fue muy pintón pero que le hubiera gustado más si hubiese sido articulado. Por otra parte, este amigo de Lobería pide unos trucos que se los pasaremos a Emiliano y a Ping & Pong.

Otra Andrea. Esta es de Lomas de Zamora y se apellida Fernández.

Nos acusa de "no llevarle el apunte a las chicas" pero dice que la revista es bárbara. Además, es fana de Pablo Markovsky. Andrea dice que desafía a cualquiera eb el Donkey Kong Country y que ya terminó el juego un par de veces. No te agrandes, Andrea... ¿Lo desafiarías a Aki, nuestro campeón?

Linda y muy bien escrita, la carta de Ezequiel Horacio Espada de Avellaneda.

Nos toma un poquito el pelo, nos pide algunas explicaciones y nos hace observaciones similares a las de Battiato sobre lo que pasó en el número 14. Obvio Ezequiel que estos errores no se deben escapar y no hay perdón cuando se escapan. Con buen sentido del humor nuestro lector dice que no nos sigue criticando para que no lo echemos del club. Tranquilo, de ninguna manera te podemos echar. Y menos, todavía, cuando las observaciones son ciertas y las hacés con buena onda. Una crítica solita, Ezequiel. ¿Como puede ser que un ciudadano de Avellaneda sea hincha de Boca, existiendo en esa ciudad un simpático cuadro como Independiente y uno glorioso y genial como la Academia Racing Club?

Sebastián Navas nos hace algunas preguntas y nos manda una historieta genial.

El comic lo hizo con su amigo lector Javier Cobo y "a mi me gustaría que la publicaran". Pregunta: ¿no les parece que la revista es un poco cara?. Respuesta: sí. Quiere que se hable más de Sega y que los pongan en el video del mes. Pregunta por su número de socio. Respuesta: igual que a los anteriores .

CARTAS BREVES, RESPUESTAS BREVES

Daniel Stein de Capital. Quiere enviar su propia "Grilla Top" y algunos chistes. Bueno, no amagués tanto y mandalos.

Karina de Lucca de Banfield. Si vos decís que Liberato es un genio, ¿qué podemos agregar? Ah, sí... una sola cosita: no estamos de acuerdo para nada.

Carlos Matías Gómez de Tucumán. Le vamos a decir a Aki que querés que su página sea doble. Pero... mirá que la revista no es de goma.

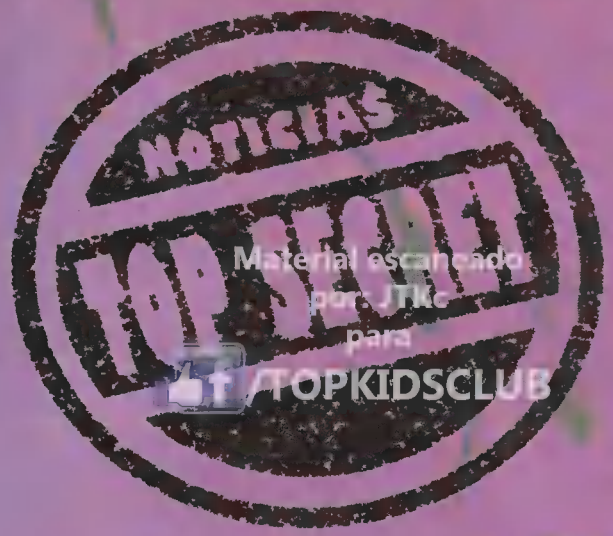
Federico Vanelli de La Plata. Creo que se te va la mano en los elogios. Nos agrada que te guste la página de los libros (Etcétera)

Gustavo A. Grillo de Capital. Está bien que te gusten los jueguitos, pero un poco más de equilibrio. No podemos dedicarle toda la revista a los trucos.

Manual escaneado por JTKc para TOPKIDSCLUB

Cambio de mano

Patricio Sánchez de Oribe 272, Ituzaingó (TE: 661-1487) quiere hacer un canje: cambia juegos de S-Nes (Final Fight 2, Sunset Riders -vaqueros-, Fatal Fury 2, Mega Man X , Street Fighter 2) Y quisiera, de ser posible, recibir Actraier 2, Top Gear, Lion King, R.Type, Tortugas Ninja Tournament Fighter 2, Animaniacs y/o cualquier otro que le guste. Tiene otros juegos para vender (cosa que no publicamos) y para canjear. Llamalo después del mediodía.



NOTICIAS CALIENTES

Información confidencial, oscuros misterios del videogame, rumores top secret, información clandestina, secretos de estado y absolutamente todas las últimas novedades, secretos e informaciones de los videojuegos están en esta sección. Y no lo olvides: si es algo bueno, lo viste primero en ¡NOTICIAS TOP SECRET!

SEGA SE VIENE CON TODO:

Sega lanzará en muy poco tiempo más de 10 juegos para el 32X y 17 para el Saturn. Algunos de los más importantes títulos son: Virtua Fighter, X-Men 3, Batman Forever, Virtua Cop, Daytona USA y un nuevo juego de Sonic.

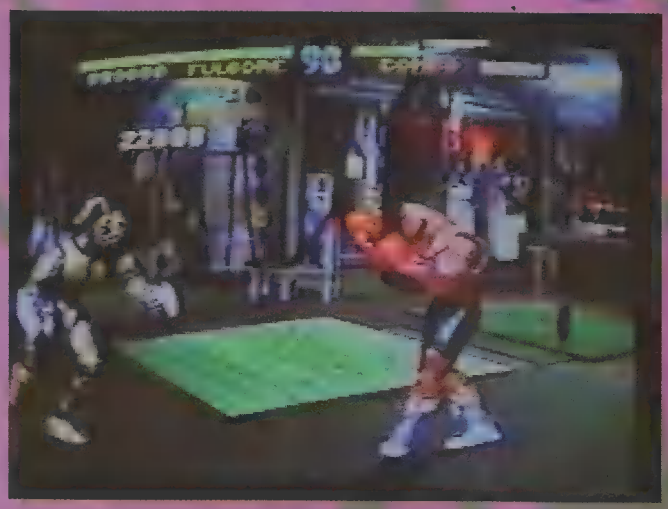
JUEGOS EN 3D

¡Primicia exclusiva de NOTICIAS TOP SECRET! Sega va a lanzar un game para Mega con gráficos realizados en 3D en respuesta y como contraataque al increíble juego de Nintendo Donkey Kong.
Por el lado de Nintendo, que no piensa quedarse atrás, va a lanzar por octubre un juego de 32, 48 o incluso 64 megas de memoria en el que actuará Diddy Kong como personaje principal y que tendrá gráficos aún mejores que el Donkey Kong Country. Para darle mucha más espectacularidad al juego, el cartucho tendrá incorporado el chip SA-1 (que te mostramos hace como meses atrás en esta misma sección, en el número 8 de la revista), que cuadriplica la velocidad y la potencia del Super Nintendo. Increíble.

La Nueva compañera de Diddy, Dixie Kong.

¡KILLER INSTINCT PARA SUPER NINTENDO!

La mejor noticia de los últimos tiempos para los usuarios de SNES. El Killer Instinct, uno de los mejores juegos de Arcade de los últimos tiempos, será lanzado para el Super Nintendo en agosto o septiembre. Tendrá 32 Megas de memoria y posiblemente utilizará el nuevo chip SA-1.
Nintendo también está trabajando muy duro en la versión de Game Boy, que tendrá 8 Megas de memoria, lo que es un récord absoluto (la mayoría de los juegos sólo tienen uno o dos megas y los mejores llegan a 4 solamente). NOTICIA TOP SECRET: la versión de Super Nintendo tendrá todas las pantallas, música, efectos y personajes. Además, se podrá controlar a Eyedol, el jefe final.



MAS DE NINTENDO...

Nintendo también tiene planeados muchos juegos más para su principal consola: el SNES. A fines de 1995 se lanzará un juego con gráficos poligonales de Yoshi, el dragoncito amigo de Mario. Usará el chip Super Fx y tendrá 24 Megas.
Se lanzará también el Kid Kirby, un juego de aventuras del conocido personaje Kirby y un juego de aventuras de 32 Megas al que todavía no se le ha puesto nombre.

NOVIEMBRE

Noviembre de 1995 va a ser una de las fechas más calientes en la historia de la industria del videogame. En ese mes se encontrarán en plena lucha por dominar el mercado las nuevas y super potentes consolas Saturn (de Sega) y PlayStation (de Sony), que habrán sido lanzadas poco tiempo antes. Sumándose a esta feroz competencia, aparecerá la gran estrella de Nintendo: el Ultra 64.
Para tratar de aniquilar a la competencia, cada consola lanzará increíbles juegos solamente vistos antes en las salas de Arcade como Killer Instinct, Virtua Fighter, Cruisin' USA, Daytona, Ridge Racer y mucho, mucho más.
Como si todo esto fuera poco, hay que agregar los espectaculares juegos que saldrán en esta época para el Mega y el Super Nintendo, comenzando por el Killer Instinct y el nuevo game de Diddy Kong para esta última consola.

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

MOTARO

Por si todavía no lo vieron, les mostramos el enemigo final del Mortal Kombat 3. Su nombre es Motaro y tiene cuernos en la cabeza, cuerpo de hombre, piernas de caballo y cola de dragón. Es espectacular y super violento. En Noticias Top Secret tenés primero lo último.

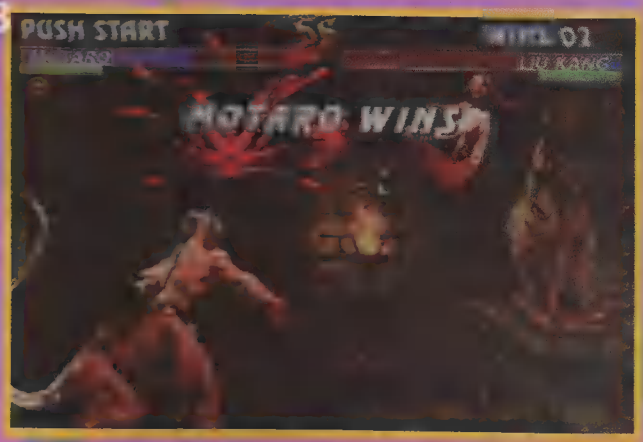
MAS CONSOLAS

Nos vamos a volver locos: primero apareció el 3DO, luego el Jaguar, después vinieron el 32X, el PlayStation, el Saturn, el Ultra 64 y el 3DO M2. Ahora, otra compañía más anuncia su nueva consola: Hasbro.
Aparentemente, la consola de esta importante compañía juguetera americana saldrá en otoño de 1996 y tendrá un casco de realidad virtual. Según dicen en Hasbro, será mucho más potente que todas las demás consolas juntas.

CORTITAS...

✔ El MK3 ya tiene fecha de lanzamiento para las consolas: Para el PlayStation el 15 de noviembre, Mega y SNES a finales de octubre o noviembre, para el Ultra 64 en febrero de 1996 y para el Saturn, Jaguar, 3DO y Virtual Boy a mediados de 1996.

✔ Hemos oído rumores de que Nintendo lanzará un nuevo game de Zelda y Ultra Mario Kart. Esta noticia aún no fue confirmada.



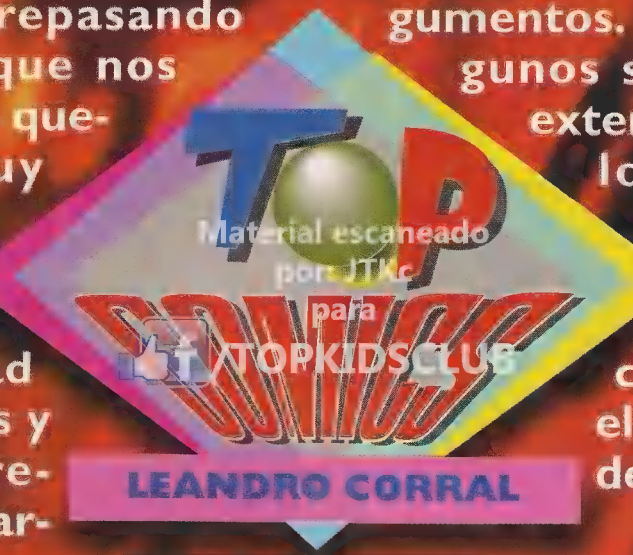
✔ La compañía Konami lanzará un game de la exitosa serie de juegos Castlevania para las siguientes consolas: Dracula X para el SNES y Castlevania X para el PlayStation y el Saturn.

✔ Konami también lanzará Overkill, un juego de guerra ultraviolento con gráficos en 3D, Parodius para el PlayStation e International Super Star Soccer 2 para el SNES.

✔ Así será el ULTRA 64 de Nintendo. Su lanzamiento fue atrasado hasta abril de 1996

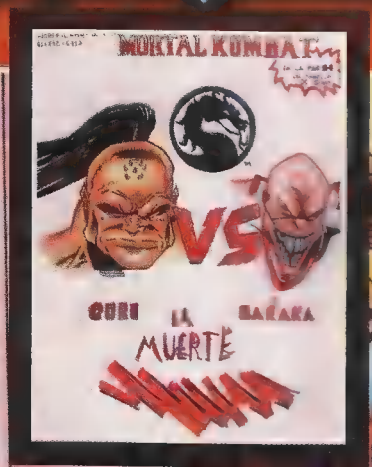
COMIC

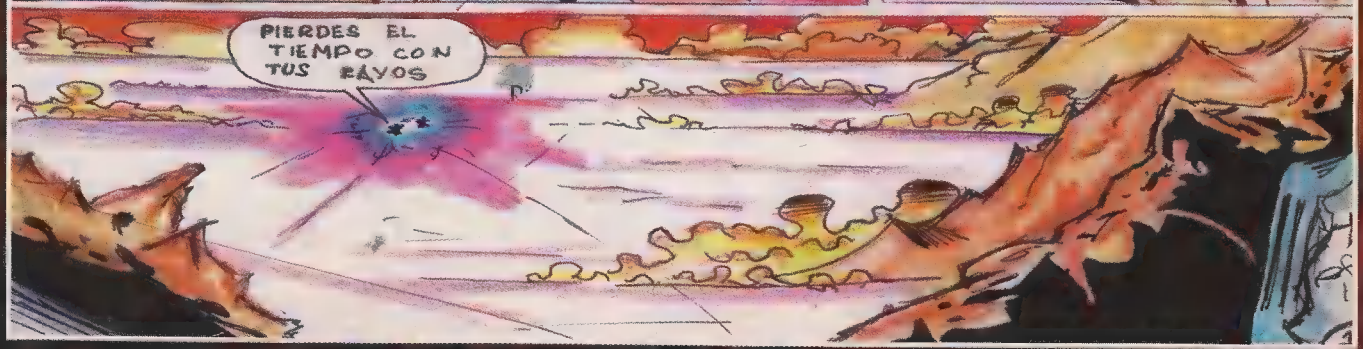
Días atrás, repasando los comics que nos mandan, nos quedamos muy sorprendidos en la redacción. Por la calidad de los dibujos y por lo interesante de los argumentos. Lástima que algunos sean demasiado extensos para meterlos en estas dos páginas. Pero basta de ocupar este espacio. Con ustedes, el Top Kids Comic de julio.



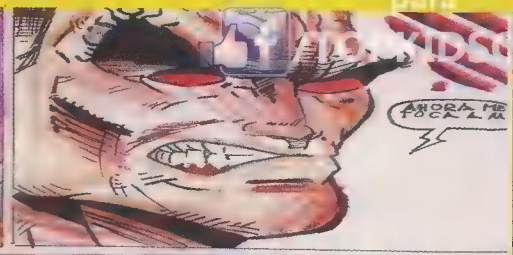
Material escaneado por JTKc para TOPKIDSCLUB

LEANDRO CORRAL

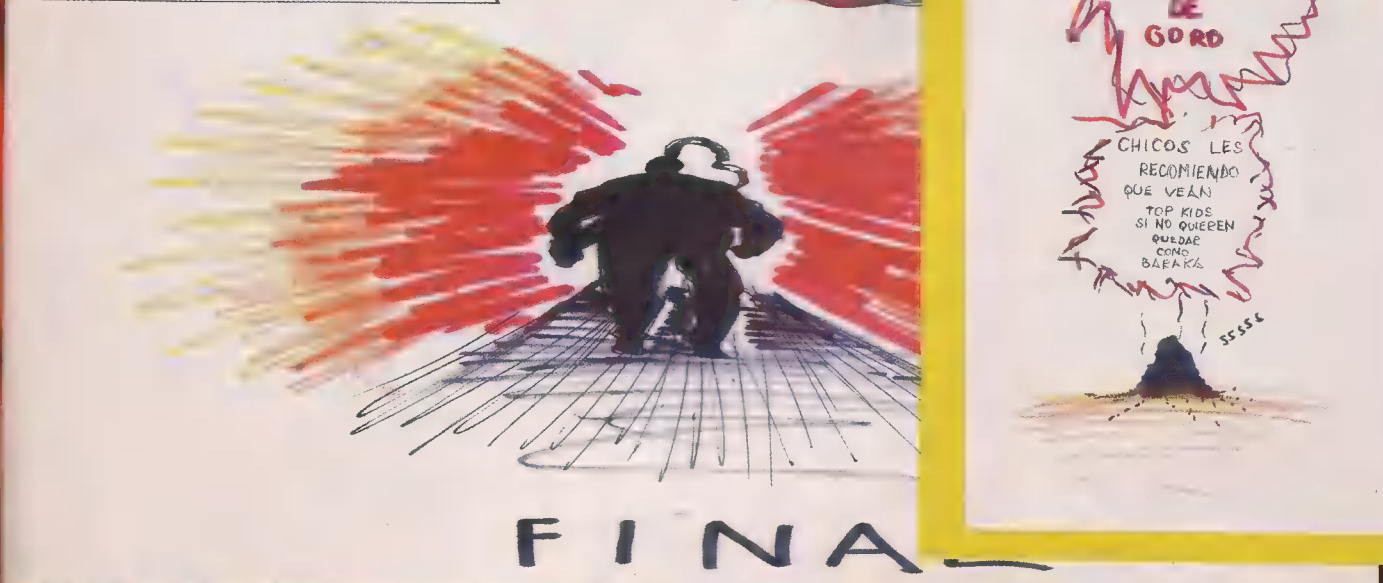


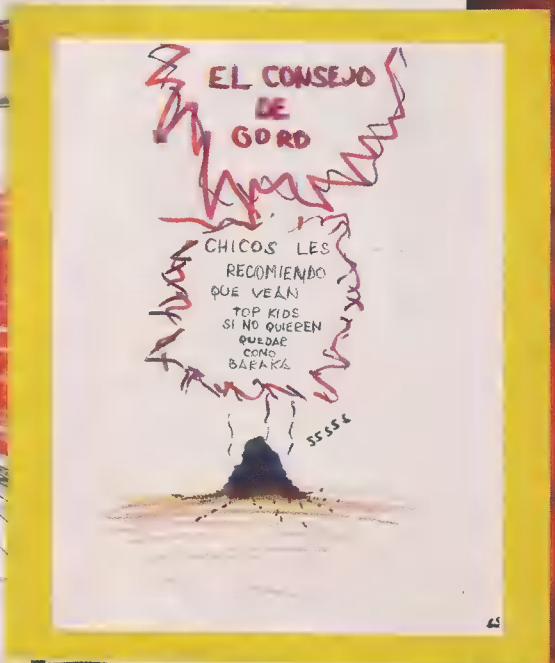


Material escaneado por TTK para TOPKIDSCLUB



BARAKA ESTA MUERTO Y GORO SIGUE SU CAMINO SOLOLITARIO EN BUSCA DEL TITULO MUNDIAL DE KARATE.





El hábito de LA LECTURA

No hay caso. A uno le gusta leer o no le gusta. Pero hay cosas que nos aproximan a la lectura y otras que nos alejan. Una que de chicos nos aleja, como dijimos muchas veces, es la obligación de tener que leer. "Para el lunes tenés que leer este capítulo y este capítulo de este libro", dice la maestra o el profesor y ¡zas! eso se hace más pesado que perder 3 días seguidos con Sonya Blade. Entonces "meterse" en un libro es un esfuerzo más aunque el libro, en otras circunstancias nos pueda resultar ameno y divertido.

A uno le gusta leer o no le gusta. Lástima que no nos guste porque nadie se tomó el trabajo de iniciarnos en ese maravilloso mundo; lástima que no nos guste porque no encontramos el libro oportuno, el libro justo para comenzar a leer SIN obligación.

A uno le gusta leer o no le gusta. Pero para saberlo hay que probar la suficiente cantidad de veces. Hay que seguir el consejo de los mayores (o no tan mayores) que encontraron en la lectura una pasión íntima y agradable, un mundo distinto y maravilloso. Un día preguntale a ese amigo que disfruta con la lectura qué te recomienda.

A uno le gusta leer o no le gusta. Pero lo interesante es llegar a los buenos libros de a poco. Así como ningún principiante le gana a Goro con la primera ficha que mete en el arcade, así debemos recorrer el grato aprendizaje de la lectura. Con libros sencillos, con libros que te preparen para otros libros.

Escribir para chicos y adolescentes

No somos muchos los que saben como llegar al corazón de los chicos con una buena lectura. No es sencillo. Además los chicos cambian año a ano. Imaginemos que tenés diez años y yo te hago leer un librito que comienza así: "Piripipí y Chuquichuqui fueron al bosque para juntar pastito. Y resulta que se encontraron con Pichipichi que tenía un gorrito verde y colorado con un pompón en la orejita". Seguro que nos tirás a Piripipí por la cabeza. En cambio, una lectura complicada, con palabras que todavía desconocés, te pueden llegar a descolocar. El primer libro era demasiado obvio, demasiado "pavo" para vos; el segundo no te puede llegar a convencer porque encierra demasiadas novedades en su historia y en su lenguaje.

¡Escribir para chicos y adolescentes! No es nada sencillo. Porque los chicos son distintos unos de otros -por suerte- y porque cada edad modifica tu interés y tu manera de pensar.

Una antología de Corregidor para chicos

Se realizó un concurso para chicos y no tan chicos y se publicó una **Antología de cuentos, premio Corregidor 1994.** Te recomendamos su lectura porque allí podrás encontrar nuevos autores y autores conocidos que decidieron tomarse la grata tarea de enfrentar el problema y escribir para vos. La misma editorial también publicó de Juan Coletti, **Ensalada de fruta.** Con tiempo, en próximos números de **Top Kids** comentaremos estas dos obras.

Para terminar: a uno le gusta leer o no le gusta. Ojalá a vos te guste.

MORTAL KUMBAT®

Nº 4

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

SU NOMBRE ES SONYA BLADE.
ME LAS ARREGLE PARA COMUNICARME CON UNA UNIDAD DE APOYO. PERO NO ESTOY SEGURA DE QUE NOS PUEDAN ENCONTRAR.
SIN EMBARGO, ALGO ES SEGURO: ESTOY SOBRE LA PISTA DE KANO.
ELLA ES LA LIDER DE UNA UNIDAD DE LAS FUERZAS ESPECIALES DE EE.UU., Y UNA EXCELENTE LUCHADORA POR DERECHO PROPIO.
"SE QUE EL ESTA EN ALGUN LUGAR DE ESTE BARCO, Y LO VOY A ENCONTRAR."
"ASI ME SIENTO COMO EN CASA... METIDA EN LA CAZA DE UN CRIMINAL BUSCADO."
"Y COMO DICEN EN LA POLICIA MONTADA DE CANADA..."
"...SIEMPRE ATRAPO MI HOMBRE."
Material escaneado por JTK9 para /TOPKIDSCLUB

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

Material estrenado
por
para
/TOPKIDSCLUB

Novedades Nuevas

Material escaneado por JTKc para TOPKIDSCLUB

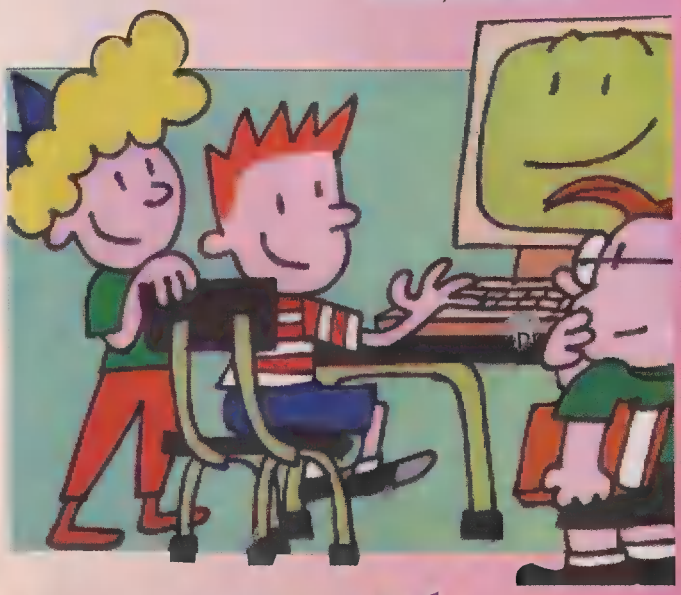
Lo último de lo último de lo último de lo último de lo último

Más allá de los jueguitos...

El grupo inversor Oracle ha puesto unos cuantos dólares para que 20 compañías que trabajan en el desarrollo de Software disenen programas educativos multimedia. De esta manera, será creado un extenso programa de aplicaciones interactivas para televisión y CD-Rom que, derivadas a los colegios, pueda transformarse en un método educativo de última generación. Linda forma de contribuir a que uno incorpore conocimientos, ¿no te parece? Así, tu computadora servirá para mucho más que derrotar a un enemigo de cara espantosa.

Para ayudar a los detectives...

Para que los ladrones lo tengan bien en cuenta. Ahora se creó un dispositivo antirrobo para resguardar a las computadoras, teléfonos móviles y demás aparatos de ese tipo. Se trata de una sensible placa de aluminio adherida a los equipos y que si a alguno se le ocurre arrancarla, hace accionar un proceso químico que deja una huella imposible de borrar y que la diferencia de cualquier otra. Después, por supuesto, llega el policía y le pone las esposas al ladrón y le dice, con voz imperativa: "quedás detenido y todo lo que digas podrá ser utilizado en tu contra, muchacho".



Para informar "a la fuerza" a los automovilistas...

Cada día se incorpora una nueva tecnología para sorprendernos. Ahora se ha creado en Gran Bretaña un equipo capaz de interrumpir automáticamente el funcionamiento del casete o del CD que estamos escuchando en el auto de papá. Esto, que está en proceso de experimentación, servirá para que quien conduzca el coche se informe sobre cualquier noticia de importancia relacionada con el tránsito. De esta manera, ya nadie podra decir en el futuro: "no me enteré, estaba muy entretenido escuchando a los Guns".

Una cámara fotográfica que hace reir...

La inventó la gente de Polaroid y habla. Sí; la cámara fotográfica tiene un chip incorporado con varios sonidos programados. Entonces, cuando uno va a sacar la foto, la cámara habla, el fotografiado se sonríe y en ese momento... ¡click!. Por otra parte, este chip es capaz de almacenar 8 segundos de nuevas grabaciones cuanto más graciosas, mejor. ¡Cómo cambian los tiempos! Antes era el fotógrafo el que tenía que decir: "Sonrían que sale el pajarito".

Los grandes cambios del sonido...

Del sonido monoaural se pasó al estéreo y ahora, como se dice, del estéreo se está pasando al sonido en tres dimensiones. Los procesadores digitales consiguen la sensación de meternos en el medio de la orquesta. Este sistema binaural trata de recrear el proceso natural de audición para que el oyente escuche exactamente igual que oiría si estuviese en el lugar donde se realizó la grabación. Este será el sonido que acompañará a la realidad virtual y todo lo que perciban tus sentidos, ¡no será magia!

FIGURITA DIFICIL

También yo les hablo de LAS VACACIONES

A mí, sin querer, se me escapan algunas pálidas, ¿no es cierto? . Que las obligaciones, que el comportamiento, que todo lo pesado... Pero también te digo que aproveches este tiempo que puede ser el que más te guste de tu vida. Y sabés que te recomiendo: que no te pierdas ninguna clase pero, tampoco, ningún recreo. Todo esto tiene que ver, claro, con las vacaciones de invierno. Estas semanitas que se terminan rápido pero que vienen muy bien a esta altura del año. Mirá: si le sacás provecho a cada uno de los días y a cada una de las horas, te parecerán más largas todavía. Decía un amigo mío que "el que no se levanta temprano para no hacer nada, no sabe lo que se pierde por haraganear". Levante temprano -o tarde, si te gusta remolonear- y haraganeá con ganas... aunque tengas que hacer, por ahí, alguna tarea.
Que la pases bárbaro, que disfrutes lo mejor. Te lo desea W.B., el que escribe esta columna llamada, por esas cosas, "Figurita difícil".

HORROROSCOPO

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

"Basta -dijo el Director- terminemos con tantas pavadas y digamos la verdad a los cuatro vientos: el horrosroscopero es Liberato Verdi". se produjo un grave silencio en la redacción. Liberato vestido con una túnica y un turbante dijo que iba a dar su respuesta en su columna. Así que no tendremos más remedio que leerla.

Aries
(21 de marzo al 20 de abril)
Un ariano es impetuoso y, a pesar de su genio, un buen amigo. Si te peleaste con el pibe de enfrente, reconsideralo. ¿Te descuidaste algo en el cole?

Tauro
(21 de abril al 20 de mayo)
Te gusta estar en tu casa y pasarla bien. Largá un poco los "jueguitos" y salí a jugar un buen partido de fútbol. Aprovechá bien las vacaciones.

Géminis
(21 de mayo al 21 de junio)
Mejorarán las cosas, vas a ver. Todo lo que parece imposible, se solucionará. ¿No te dicen que da la sensación de que fueras dos personas al mismo tiempo?

Cáncer
(22 de junio al 22 de julio)
Te felicito. Vos sabés por qué. Disfrutá de las vacaciones de invierno aunque te quedes en tu casa. Después vendrá el esfuerzo final en la escuela... ¿no?

Leo
(23 de julio al 22 de agosto)
¡Vamos Leo ! (aunque no te llames Leonardo). Siguen mejorando las cosas. En el estudio toda va muy bien. No por los astros sino por vos.

Virgo
(23 de agosto al 22 de setiembre)
Después de una mala noticia, una buena. ¿Viste como todo se fue despejando despacito? Y tengo que decir otra cosa: vienen unos meses brillantes.

Libra
(23 de setiembre al 22 de octubre)
Tuviste mala pata... ¿o mal brazo? A veces, hay accidentes molestos. Pero todo pasa. Disfrutá de tus vacaciones y pasala todo lo bien que te merecés.

Escorpio
(23 de octubre al 21 de noviembre)
A un escorpiano, cuando algo se le mete en la cabeza, nadie se lo saca. Pero saben llevar a buen puerto su barquito. Todo va a mejorar más todavía.

Sagitario.
(22 de noviembre al 21 de diciembre)
Por ahí sos de meter la pata, ¿no es cierto? Y bueno, cada uno es como es. Pero, como sos entrador y simpático, esa chica que vos sabés, caerá rendida.

Capricornio
(22 de diciembre al 20 de enero)
Un capricorniano es un buen amigo en las buenas y en las malas. Y eso lo saben los demás. Un esfuerzito en el cole y listo. ¡Pasás al frente!!!

Acuario
(21 de enero al 19 de febrero)
Vamos que lo que viene del año es lo mejor. Y no solamente por las vacaciones de invierno. Las cosas que te tenían preocupado desaparecen. ¿Qué tal?

Piscis
(20 de febrero al 20 de marzo)
¿Viste que con esfuerzo todo va mejor? Los astros te hacen un guiño para que aproveches. Y si no te hacen el guiño, es exactamente lo mismo. Vos sos un ganador.

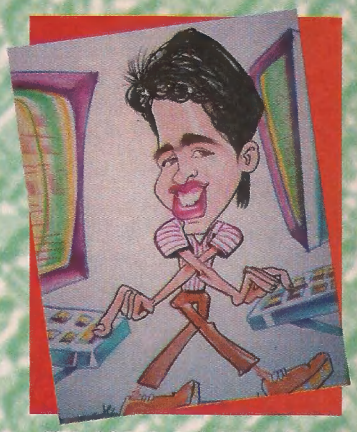
Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

Kintaro el heredero de Goro

Lindo personaje es el que te espera dentro de un mes en las páginas de Top Kids. Tiene, como vos sabés, cuatro simpáticos brazos, llenos de músculos de acero, desde sus tres deditos hasta el hombro que sirven, sin duda, para destrozar tranquilamente a cualquiera. Claro, Kintaro es de la misma raza que el príncipe del dolor. Pero hay algunas diferencias: Kintaro es mucho más joven, más fuerte y más hábil que el que fue campeón durante 500 años. Lo cierto es que, cuando se creyó que Goro había muerto, tuvo que hacerse cargo de la jefatura del ejército del mundo exterior siguiendo órdenes precisas de Shao Kahn. Y, por supuesto, al saber de la derrota de Goro se puso furioso y ni se imaginan lo que es esta espantosa bestia furiosa.

Kintaro, ¡que muñecazo de acción!!!

Tal como te sorprendimos con Goro, así te sorprenderás con Kitaro . El 'nuevo jefe' tiene un tamaño especial porque él es especial. Por lo tanto, no será un muñeco común y corriente. Esperalo porque vale la pena.



EMILIANO NO QUIERE CONFESAR

Siempre es algo misterioso nuestro especialista en videojuegos. No nos adelante cual será el game de agosto. Claro, tiene una excusa bárbara: dice que espera hasta último momento para que Top Kids logre sorprender a todos con "lo último de lo último". Nos hace acordar a esos directores técnicos que no dicen la formación del equipo hasta que falta poco para empezar el partido y, de esta manera, desconcertar a los contrarios.

GAME OVER

Después del enfrentamiento con el Dire de Top Kids, el licenciado toma la iniciativa. Dice que lo va a hacer desaparecer del mapa y que va a publicar en Liberato Top revelaciones espantosas y exclusivas que solamente Ve[illegible] sabe. ¿Será otro invento de la nueva estrella de la televisión? Ya nadie entiende como no agarran al mamarracho de Liberato y delicadamente y con una sonrisa en los labios, lo meten preso por un par de años. De qué se lo podría acusar para meterlo preso? Inventemos algo... Tenemos un mes para hacerlo.

HASTA EL PRÓXIMO Top Kids

Agosto -como vos sabés- es el mes del Día del Niño y, aunque por ahí vos no te crees tan niño, a lo mejor y sólo por ese día, disimulás. Nosotros, los que hacemos Top Kids preparamos un número -como siempre- muy especial. Solamente con decirte que la figura del mes que viene será Kintaro es suficiente, ¿no?

CHAU!

Material escaneado
por: JTKc
para
TORKIDSCLUB

STREET FIGHTER II

Ya llegaron los **M**uñecos **A**rticulados del más fabuloso Videogame, con todos sus Personajes y Accesorios.

Que vas a poder ver en la película de Jean Claude Van Damme.

No te los podés **perder**.

RYU

KEN MASTERS

GUILE

CHUN LI

BLANKA

M. BISON

EDMOND HONDA

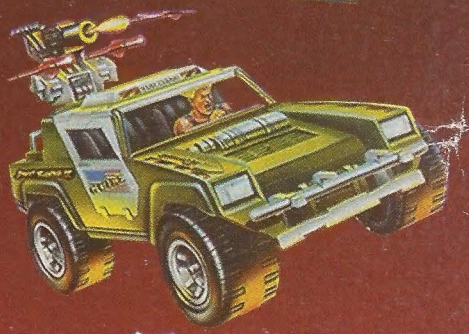
DHALSIM

ZANGIEF

VEGA

BALROG

SAGAT



CAPCOM

...lógicamente de Jocsa

DALE GAS
Nintendo
Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB
GET IT IN COLOR
Nintendo
Nintendo GAME BOY
PLAY